免责声明
杂志内容版权归原杂志社所有,本作品仅供学习交流使用
请于下载后24小时内删除,若喜欢本杂志,请购买正版
本杂志首发且仅发于3DM,转载请注明

总第19期

全彩印大型游戏月刊

游戏机

实用技术

Practical Techniques For Games

2000年6月号

E3前瞻
合金装备续作最新情报
WINNING ELEVEN 2000

龙战士4攻略全书
圣灵机剧情攻略
WE4实用技术2
口袋妖怪补遗

本刊特别企划：
实况DDR
世嘉X档案
机战α特集
动漫第一击
樱花飞舞时

本期赠送JOJO大幅海报

定价：人民币12元
ISSN 1008-0600
06




FINAL FANTASY IX



社长／总编：司　马
常务副社长：马　力
编辑部主任：王　义

责任编辑：李　杰
编　　辑：郑　翔　杨　晶
　　　　　李海祥　高晓兰
客座主持：黎俊义　阿　丹
　　　　　吴　松　方剑峰
　　　　　张元凯

美术总监：顾咏梅
电脑制作：杨　云　罗正泽

编辑管理：《游戏机实用技术》编辑部
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱
邮政编码：730000
电话（传真）：0931-8668378 8659190 8496387
E-Mail:gamedep@public.szptt.net.cn

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
广告许可证：甘工商广字：6200004000011
邮发代号：54-98

主管单位：甘肃省科学技术协会
主办单位：兰州祥云电子信息有限公司
出版单位：《游戏机实用技术》杂志社

印　　刷：广州丰彩彩印有限公司
发　　行：兰州市邮政局
出版日期：2000年6月10日
定　　价：人民币12元

各地书商订购请致电：013609325110

VOL.19

目录

content

游戏情报站

前线狙击

特快专递

本期特稿

攻略透解

游戏机基本机型

ARC	街机
DC	DREAMCAST（世嘉梦工场）
PS	索尼游戏站
SS	世嘉土星
SFC	超级任天堂
NG	NEO.GEO
N64	任天堂64
GB	GAMEBOY
GBC	GAMEBOY COLOR
WS	WONDER SWAN（神奇天鹅）
NGP	NEO GEO POCKET
NGPC	NEO GEO POCKET COLOR
MD	世嘉5代
FC	任天堂

游戏类型

STG	射击类
ACT	动作过关类
FIG	格斗类
SPT	体育类
AVG	冒险解谜类
SLG	策略模拟类
RPG	角色扮演类
A-RPG	动作角色扮演类
S-RPG	战略角色扮演类
RAC	赛车竞速类
TAB	桌面类
PUZ	方块类
MUG	音乐类
ETC	其他类

主要游戏公司

SEGA	世嘉		德间书店
NINTENDO	任天堂	TAITO	泰托
KONAMI	柯纳米	BANDAI	百代
CAPCOM	卡普空	SUNSOFT	太阳软件
NAMCO	南梦宫	BANPRESTO	班普瑞斯特
SQUARE	史克威尔	WARP	三荣书屋
ASCII	阿斯克	KOEI	光荣
ATLUS	阿特拉斯	HUDSON	哈德森
TAKARA	塔卡拉	ENIX	艾尼克斯
DATEEAST	东方数据	CHUN SOFT	春之软件
SCEI	索尼电子娱乐	GAME ARTS	游戏艺术
角川书店			

SCOOP

本社当选"中国科普期刊研究会"理事单位

4月3日，在北京举行的"中国科普期刊研究会"成立大会上，《游戏机实用技术》杂志社当选首届理事单位，常务副社长马力当选为首届理事会理事。全国各省市共有70余家杂志社的负责同志参加了此次会议。中宣部、国家科技部、国家新闻出版署和中国期刊协会的领导均出席了本次大会，并就中国科普期刊的未来发展作了重要讲话。

EVENT

微软2000亿收购SQUARE失败

大手笔的收购在商界里屡见不鲜，微软这个软件业界的巨头曾为了推动电脑游戏市场的发展竟动用大量的资金对一百多间游戏软件公司进行收购，用以开发游戏。继本刊上期报道了微软正式发表X-BOX之后，又传来微软收购SQUARE的消息！看来比尔·盖茨这次对于家用机市场是志在必得了。早在去年九月，比尔·盖茨便亲自前往日本SQUARE总部与董事会商谈收购事宜：微软提出出资2000亿日元买下SQUARE的经营权，不过经过多月的秘密洽谈，这个计划还是以失败而告终。但SQUARE仍答应微软今后将会为X-BOX提供"软件方面的支援"，微软也算是达到了目的。

同时，微软也向NAMCO提出"合并组成新的公司为X-BOX开发游戏"，不过NAMCO同样是给予否定的回答。此外，微软曾打算联同SQUARE、NAMCO、KONAMI、CAPCOM、ENIX、7-11、SOFTBANK等数间大公司组成一间新会社来为X-BOX开发游戏，不过这个计划也因为SCE的PS.COM的成立而中止了。现在微软的目标是任天堂，希望任天堂的新主机"Dolphin"能够与X-BOX的软件互换，目前正在交涉中，尚未有结果公布。请留意本刊的后续报道。

EVENT

微软成功收购日本第二大网络服务提供公司

目前微软已完成了对"Titus Communication"的收购，成功地获得了该公司60%的股份。Titus Communication是日本第二大的网络服务提供公司（ISP），由东芝与伊滕忠商事共同创立。相信这次收购的目的是为在日本的网络游戏市场打下基础，让X-BOX在进行全球性发售后尽快打入日本的网络游戏市场。

SCOOP

PS2出货量达到200万部

SCE近日表示，PS2日本地区的出货量已经累计达到了200万部，而在3月底PS2的出货量刚刚达到了140万部，中间相差几个星期而已。这说明SCE已经克服了PS2主机在生产及组装上的难题，从5月份开始，SCE计划每个月出货50万部，最近几个星期PS2一直保持着每星期10万部以上的销量。（出货量是指工厂已生产的数量，并非指已售出的数量。）

SOFTWARE

《合金装备·索立德》电脑版计划推出

微软将在E3上展出PC版的《合金装备·索立德》，并且已有试玩版本提供！早在1998年，微软与KONAMI就签下了联合授权的同意书，两公司可以互相移植PC及家用主机上的游戏。PC版的《合金装备·索立德》将会有全新的画面及一些与家用版不同的版面。

SOFTWARE

《GUNSPIKE》8月登场

由彩京制作、CAPCOM代理发行的射击游戏《GUNSPIKE》的发售日初步定在8月。游戏的特色之一便是可以利用网络连线的方式进行通信对战！此外也对应VGA-BOX，使玩家能享受到更高素质的画面。

SOFTWARE

《SNK VS. CAPCOM》8月发售



话题作《SNK VS. CAPCOM》终于有了发售日，游戏将会在8月发售。将分为业务用的NAOMI版和家用DC版，终于可以体会到真正的"DREAM MATCH"了。

SCOOP

铁拳TT销量过30万套

3月30日发售的PS2游戏《铁拳TT》销量已经突破了30万套！而铁拳系列在PS上的合计销量已经超过了1000万套。目前PS2上另一款销量突破30万套的游戏同样是由NAMCO推出的《山脊赛车V》。

EVENT

PS.COM的PS2订购服务再度展开

曾经由于记忆卡出货量不足等问题一度暂停的PlayStation邮购网站"PlayStation.COM"在4月21日宣布再度展开PS2的订购业务。

SCOOP

GB销量五月过亿

任天堂宣布五月份GB的销量将达到一亿台！这里所说的GB是包括发售以来的所有版本。

SOFTWARE

DC的海豚冒险游戏又一展示机能之作

MD上的著名游戏《海豚历险记》即将在7月推出DC版！这款续作无论是画面还是音响效果，都会令你惊讶无比。在海洋中的各种环境细节都以3D多边形精细地描绘。游戏可爱的主角穿梭于无垠的海洋中，接受各种挑战。你更可以与海洋中的其他生物交谈，例如其他海豚、鲸鱼、海龟等，以取得他们的协助。首先推出的是美版，欧洲版将在其后发售，而日版则是未定。



SOFTWARE

Compile将推出《Compile Gallery2》

Compile表示该公司的光碟版画册《Compile Gallery2》已经制作完毕。这套画册的内容是以该公司知名益智游戏"Puyo Puyo"为主角。玩家除了可欣赏到DC、GB和PS版的游戏画面之外，还可以看到目前正在开发的游戏画面。《Compile Gallery2》预定在6月16日发售。

SCOOP

日刊《FAMI通》近期评出的入殿堂游戏

《龙战士IV·不变的人》	PS	RPG	CAPCOM
《力量之石2》	DC	3DFTG	CAPCOM
《SAMBA DE AMJCO》（沙槌）	DC	MUG	SEGA

《赛尔达传说·梅祖拉的面具》N64 ARPG NINTENDO
《实况棒球 2000》 N64 SPG KONAMI
《合金装备·GHOST BABEL》GB ACT KONAMI

SCOOP

《最终幻想·电影版》已投入了74亿日元的制作费用

号称史上规模最大的CG电影《最终幻想·电影版》(暂名),据称已在上面投入了74亿日元之巨的制作费用,而且电影目前尚未完成,费用还有可能继续追加。总共有八家电影公司加入了这部电影的开发工作。《最终幻想·电影版》预计今年夏天推出,由SONY旗下的好莱坞哥伦比亚影业公司向全球发行。

EVENT

坂口博信获AIAS荣誉奖

著名制作人坂口博信荣获Academy of Interactive Arts and Sciences(交互式艺术与科学研究会)颁发的本年度荣誉奖。每年AISA都会给在当年为交互事业做出杰出贡献的人颁发奖项,宫本茂也曾获此奖。此奖项的评选标准是"候选人的作品必须有高度的原创性与前瞻性。"坂口博信在得知获奖的消息后在表示十分荣幸之外,还提到新一代的FF"不单是新故事与新视觉效果",更有超越前作的制作技术。颁奖仪式将于5月11日在E3展会场举行。

EVENT

SCEI久多良木社长升为SONY董事

SONY在5月8日的临时董事上决定并公布了公司的新经营体制,并且推举SCEI的久多良木社长为公司的新董事。久多良木将于预定6月29日举办的股东大会上选任为董事,并将在其后举的董事会中成为正式的董事成员之一,参营SONY的经营。有关这一次的人事决定,SONY的公关部门表示,SONY集团的企业基础在今后会向着进一步拓展娱乐市场迈进,"这将是战略上的一环"。

SOFTWARE

电脑战机5.66版新增机体

旧式改良强化型机体
MBV-04-10/80 SP
10/80(Ten-Eighty) Special
超指导力强化型机体
RVR-12
APHARMD C(Commander)
经济性重视型光学兵器装备机体
SBV-328-B
STEIN-VOK



EVENT

PS2的工具光盘回收活动反应冷淡

由于第一批PS2附带的工具光盘可以观看非2区的DVD影片而引起官司,SCEI于4月1日开始工具光碟回收活动,购买了第一批PS2的玩家可以邮寄或是通过便利商店来交换工具碟。不过此项交换活动反映冷淡,三天仅有约1000张光碟被交换出去。新的工具碟"UTILITY DISC 1.01"将采用白色的包装,内附的DVD播放程序将只能播放2区DVD。而经过调整的PS2主机将不会兼容老版本的PS2播放程序。相信这也是为什么交换活动反映冷淡的原因。

SOFTWARE

DC的叮铛机器猫游戏

史上著名的机器人"机器猫"在诞生30周年之际终于要在DC上登场了。在此之前各个机种都曾推出过机器猫的游戏,这一次在DC上推出的将会是一个养成游戏,机器猫要利用自己一大堆未来的道具来帮助野比解决所遇到的问题,比起以前推出的多款ACT类的机器猫游戏,这一次算是更加"忠实于原著"吧!游戏预定于今年秋天推出,机器猫迷们不要错过。

EVENT

《生化危机》制作人:PS2游戏难开发

CAPCOM招牌游戏《生化危机》的制作人三上真司先生日前公开表示对PS2软件开发难度的不满。他认为PS2的软件开发难度比当年支持SEGA土星的双CPU的游戏开发还要高,而且缺乏资料库的支援,这使得软件开发商不得不投入更多的人力物力。由他监督的《鬼武者》的累计开发费用已超过了10亿日元,相信这也是为什么《恐龙危机2》会从PS2改回PS做开发平台的原因。

SOFTWARE

SNK将推出廉价版NEO GEO POCKET游戏

SNK宣布将以"THE BEST! COLLECTION"的名义推出NGP的廉价版游戏,首先推出的游戏有三款,分别是《饿狼传说》、《合金弹头:最初任务》、及《侍魂2》。由SEGA负责发售。

SOFTWARE

《生化危机4》续报

上一次本刊报道了《生化危机4》的故事框架,现在又得到了进一步的资料:主角将是Umbrella公司的研究员MARK HALTEN,而在《生化危机2》中出场的"第四生存者"HUNK也将在这一作中出现。新一作故事的开端地是Umbrella公司的秘密实验基地,该基地的作用主要是以处理失败的实验体与囚禁受到病毒感染的人。请读者留意本刊的后继报道。

HARDWARE

PS2与导弹导向系统

4月15日出版的《朝日新闻》有关PS2的报道居然提到PS2的处理器和记忆卡居然可以用于导弹导向系统!报道指出,目前先进的导弹都装有自动导航系统,装在弹头的摄像机拍摄地面环境,与导弹内贮存的地形资料对照,从而确定航道。而PS2则可能具有贮存地形资料的"潜力"。由于之前也曾发生日本的渔业用品被使用在韩国的潜水艇之上,及日本的光学仪器被伊朗高作为武器零件的个案,所以日本当局对高科技货品的输出已经提高了警惕。

HARDWARE

PS2游戏开发者专用的DVD/CD复制机

日本一家硬件公司"报映产业"于4月5日开始贩售以游戏开发者为对象的PlayStation2的DVD/CD复制机"DSR-8000dp"。"DSR-8000dp"分为DVD与CD两机种。主机(Master Unit)是由4台DVD-R/CD-R烧录机与1台DVD-ROM/CD-ROM光驱所构成。并可与支持PS2格式产生器软件(近日发售预定)搭配,可于短时间内制作出DVD或是CD母片。一部"DSR-8000dp"可同时制作4片DVD或是CD,而使用DVD系统时,可透过子机方式(Slave Unit),最多可将4台「DSR-8000dp」连结,可同时制作16片DVD母片。用于CD系统时,可与80部CD-R烧录机连结使用。这样一来将会使PS2的游戏在最终测试阶段的除错工作时间大大缩短。

SCOOP

PS2 获得外销许可

近日SCE终于在日本通产省取得了PS2的外销许可证，不过中东的伊朗、伊拉克、北非的利比亚及亚洲的朝鲜仍然被列为禁止出口的范围。SCE表示欧美版PS2将会在秋季推出，而且大量游戏也在近日发表。同时SCE还表示希望在2000年财政年度完结时，PS2在全球的销量可达到600万部。而亚洲版PS2何时推出对于这一大家所关心的问题的回答则是"没有定案"，看来只有等到明年了。

SOFTWARE

《恐龙危机 2》仍是 PS 的游戏

E3展上，CAPCOM将发表PS上大受欢迎的AVG《恐龙危机》的续集《恐龙危机2》，和先前公布有关此游戏的情况最大的改变就是此作的开发平台仍是PS，相信这个消息会让国内的PS玩家感到惊喜。在这个续集里，主角冒险的区域会扩大到建筑物以外的地区，例如在游戏中将会出现穿越草原和森林的场景，让玩者体验到被恐龙"狩猎"的感觉。

SOFTWARE

NAMCO 新射击游戏《Time Crisis Titan》

经过了街机版《Crisis Zone》的大热，NAMCO决定将在PS上推出名为《Time Crisis Titan》的光枪射击游戏。PS的上一作是96年推出的《Time Crisis》的街机移植版，在欧洲市场获得了满意的成绩。



SCOOP

PS 出货量超 9000 万！

SCE近日公布了PS在上个会计年度的主机出货量。在1999年4月1日到2000年3月31日之间，PS总共出货量达2064万台，其中有214万为日本本土。而在累计的主机出货量方面，在日本是1740万台，日本以外的地区是7292万台，合计起来的总出货量数已经超过了9000万！软件方面的销量，上个会计年度是全世界2亿套，而累计总数则达到了6.3亿。

SOFTWARE

铁拳 TT 要出 SOUNDTRACK

3月30日发售的《铁拳TT》销量超过了30万套，这在PS2的初期已是很不错的成绩了。MEDIA FACTORY将在6月7日发售《铁拳TT》的原声CD，里面将收录29首配乐，连游戏没有采用的也是一并收录在内。而将CD放入电脑更可以得到精美的墙纸。这张CD绝对是铁拳迷们的首选！

EVENT

SNK 的 PS2 及 X－BOX 大计

近日，SNK的发言人透露了SNK未来的游戏开发计划，这位发言人表示SNK目前正有两款PS2的游戏正在开发当中，更谈到会为微软的X－BOX开发游戏。而一位SNK的主管表示"我们未来的重点会放在PS2及X－BOX之上"，而有关DC游戏的开发计划，则是"暂时已经完成"。

EVENT

KOEI 将加入 X-BOX 的开发行列

KOEI的社长襟川惠子在近日公开表示对微软的X－BOX感兴趣。他谈到"X－BOX是个图像处理能力相当出色的游戏主机"；并表明将会在X－BOX上开发游戏。目前正在检讨有关X－BOX游戏的行销计划及市场环境的分析。KOEI在WINDOWS上推出了不少与之对应的游戏，因此开发以特制的WIN2000为平台的X－BOX相信会比较容易。在谈到KOEI的游戏进入欧美市场所冒的风险时襟川惠子社长指出，虽然KOEI多以日本和中国的历史题材为蓝本开发游戏，但"美国人看到忍者也会知道那是什么"，以任天堂的口袋妖怪为例，日本的游戏角色在欧美也有大受欢迎的可能。

EVENT

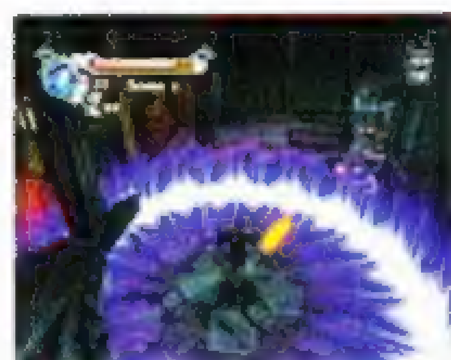
TAKARA 与 KONAMI 决定合作

KONAMI与TAKARA于近日发表了双方的合作方案。KONAMI公司将会于7月31日以33亿7200日元购买TAKARA公司22.8%的股份。虽然只有22.8%的股份，但KONAMI已成为TAKARA公司里持股量最大的股东。而TAKARA的部分员工与会加入到KONAMI的部门里，KONAMI的大部分游戏人物将会由TAKARA玩具出售，而两家公司的游戏、玩具等也有互换的可能性。



SOFTWARE

DC 版《恶魔城·重生》恢复开发



早前曾报道了KONAMI将DC版的《恶魔城·重生》"无限延期"的消息，不过最近KONAMI又开始陆陆续续发表一些有关这个游戏的开发画面，并且有关这款游戏的网站也已开通，这对DC玩家的确是个好消息。

SCOOP

山内社长眼中的 PS2 与 X-BOX

任天堂任长山内先生是如何看待已发售的PS2与来势汹汹的X-BOX呢？以下是节录自山内先生关于PS2与X-BOX的谈话。

如何看待PS2的发售？

——跟我没有什么关系。因为跟我们所想像中的PS2不同。而X-BOX与PS2也是同一类型的。

何谓"与我们想像中的不同呢？"

——PS2是与家用电视连接使用的主机，而21世纪便携式的游戏主机将会成为主流。看看过去的一年，任天堂的GB成绩相当好，从这一点就可以证明我们的看法是正确的。

有人对连接在手机上的游戏的游戏性发出质疑？

——游戏是否好玩是由玩家来判断的，在提出新的游戏开发方案时都是如此。无论我们觉得PS2的游戏有多好玩，但仍然是卖得比想像中的差。虽然游戏主机在2天内卖了100万台，但随后便出现DVD上的问题……我们的提案是否正确，就看今年年底的商战了。

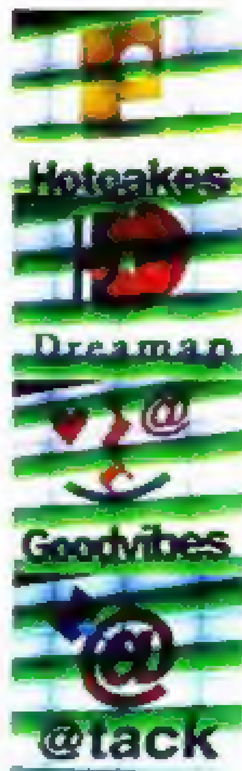
看来任天堂并没有把PS2作为自己的竞争对手来看，对待X-BOX的态度也同样是不屑一顾。任天堂手中到底握着什么必胜的法宝呢？只有等到DOLPHIN与GBA公布，一切才会明了。

EVENT

WARP 改名为 SUPERWARP

业界鬼才饭野贤治又有惊人举动！首先是在WARP的网站上搞了一个为期十天的"倒数"活动，在倒数的十天里WARP网站上除了一幅大大的向日葵图案以外，只能隐隐约约的看见图案背后有着"SUPERWARP"的字样。究竟这神秘的"倒数"用意何在呢？原来是WARP为改名而做的宣传策略！新的名字正是前文中提到的"SUPERWARP"！"新"公

司的负责人仍然是饭野先生，在宣布公司改名后饭野表示有四个以网络为主题的的计划即将展开，分别是：



1、HOTCAKES：以"便利的服务"为宗旨，为所有的顾客提供便利的网上浏鉴。

2、DREAMAP：为制作DVD形式的高画质及高音质的游戏而设的部门

3、GOODVIBES：以"MUSIC ON LINE"为宗旨，提供一个CD或是MTV发表的场所。

4、@TACK：提供"真正的"网络游戏，同时也给予玩友在网络上交流的空间。

EVENT

任天堂被欧盟调查

日前任天堂及其他几家负责任天堂欧洲产品销售的公司正接受欧盟委员会的调查，原因是因为欧盟认为任天堂与其它受调查的几家公司有意分割任天堂游戏主机与软件的经营方法从而人为的提高了价格，违反了欧盟的反托拉斯法。欧盟已经向任天堂做出必须在2个月内给予答复的警告，否则将对任天堂做出严厉的处罚。

SCOOP

SONY 利润下降

SONY于4月28日宣布公司在本年度头季度的利润比起去年同期有所下降，主要原因是赔本卖出的PS2成本太高。尽管去年SONY在游戏市场的业绩不俗，但由于日元的走势不佳以及PS与PS2在日本的销售势头有所减退。到这个财年（至3月31日）SONY的纯利润为1218.4亿日元，比起上一财年的1790亿日元的纯利润有大幅的下降。

SOFTWARE

有关DC版樱1的消息

DC版的《樱大战》（一代）将于5于25日推出。SEGA近日发表了有关这一作的消息，DC版的《樱大战》除了将在画面上做进一步加强外，它的游戏结局SAVE将会影响DC版《樱大战2》及《樱大战3》的剧情及女主角的好感度。另外网络功能也会具备，玩家可以从网络上下载VMS迷你游戏及关于攻略方面的资料。



SOFTWARE

DC梦幻之星续报

制作人中裕司在一次采访中透露了有关《梦幻之星ONLINE》一些新消息，他表示在游戏中战斗的场景都会以"REAL TIME"（即时）的方式进行。而目前游戏的开发度只有30%左右，原定夏天发售的计划可能要延期到秋天。

EIDOS的《古墓丽影》系列最新作"失落的神器"已经决定了DC版的发售日，游戏将在7月13日发售。同时PS版也在制作中，但并没有确切的发售日公布。.

PS版《机器人大战α》的发售日已经完全确定了发售日：5月25日。不会再延期了！而DC版则是8月预定，机战迷们有一个充实的假期了。

Media factory宣布了在GBC版《樱大战GB · 檄－花组入队》的发售日：7月28日

重要作品预售日

PLAYSTATION 5月2日			
TAKARA	勇者传说2	BRAVE SAGA2	SLG
BANDAIVISUAL	再见宇宙战舰大和号 · 爱之战士们		SLG
5月25日			
BANPRESTO	超级机器人大战α	SRW α	SRPG
BANPRESTO	超级机器人大战α（限定版）	SRW α	SRPG
5月预定			
ENIX	勇者斗恶龙7	DRAGON QUEST7	RPG
6月1日			
SCEI	ACONCAGUA 雪岭危机	ACONCAGUA	AVG
KONAMI	劲舞 · 三度混合	DDR 3rd mix	MUG
22日			
SUNSOFT	BLASTER MASTER		STG
KONAMI	J联盟 · 实况 WINNING ELEVEN2000		SPG
29日			
NAMCO	MR.DRILLER		PUZ
ATLUS	女神异闻录2～罚～	PERSONA2～罚～	RPG
KONAMI	加油日本！奥林匹克2000		SPG
PLAYSTATION2			
5月25日			
SQUARE	全明星职业棒球	ALLSTAR POWERSTLING	SPG
EA SQUARE	FIFA2000 世界锦标赛		SPG
6月6日			
ARTDINK	建设重机喧哗BATTLE真怒金刚！		ACT
15日			
KONAMI	WORLD SOCCER2000	实况世界足球2000	SPG
6月预定			
KOEI	真 · 三国无双		ACT
GAMEARTS	郑问之三国志		SLG
DREAMCAST			
5月25日			
SEGA	樱大战	SAKURA WARS	SLG
CLIMAX	SUPERRUNBOUT		RAC
SEGA	出租英雄NO.1	RENT A HERO NO.1	RPG
6月22日			
SEGA	ADVANCE 大战略		SLG
29日			
NAMCO	MR.DRILLER		PUZ
6月预定			
KID	MEMORIES OFF COMPLETE		AVG
元气	首都高速BATTLE2		RAC

言论

这是我人生中最兴奋的一天！

——饭野贤治在SUPERWARP成立庆祝会上的发言

微软是个不错的公司，但他们不知道怎么做游戏。

——任天堂总裁山内溥在接受《福布斯》杂志采访时谈到对X-BOX的看法

海豚好像很有趣的样子。

——世嘉美国的开发副总裁Greg Thomas谈到任天堂新主机海豚的讲话

谁会傻到给自己的对手送好作品呢？

——世嘉美国公关主任Charles Bellfield在被问起是否会给PS2移植DC游戏时的回答

未来便携式游戏主机将会成为主流，PS2根本就不是以一个游戏产品的方式在卖。

——任天堂总裁山内溥在谈到GBA与PS2的比较

未来游戏将会以宽频线路的服务中心来发展，像GBA这样的次世代便携式主机的市场将会被吃掉。SCE不打算出便携式主机

——SCEI社长久多良木健在谈到PS2与GBA的比较

今年的主题是：有生命的娱乐

——SEGA SONIC TEAM部长中裕司在谈到正在制作的《梦幻之星ONLINE》时的观点

E3 前瞻

一年一度的E3展于5月11日在美国洛杉矶开幕。到本刊截稿前已陆陆续续收到不少大厂参加此次E3展的最新消息，看一看这一次会给我们带来什么样的惊喜呢？下一期杂志的新闻将会对此次E3展做出最详尽的所道，请玩友届时留意。

任天堂

任天堂将在此次的E3展上公布大量的N64、GBC游戏，如著名的《赛尔达传说》最新作“梅祖拉的面具”、大受好评的《OO7黄金眼》续作《007·这个世界还不够》、美版《口袋妖怪·金、银》、《美女与野兽》等。参展游戏的总数高达68款！而对于新世代主机DOLPHIN及GBA任天堂并没有表示会在E3中进行展出。不过以GBC及N64如今在美国的成绩，任天堂也确实没有必要急着为自己的新主机大势宣传。另有消息指出，任天堂在近期内的可能会举办一个小型的内部展览会，将会有多个“非N64、GBC的作品”展出，相信任天堂这样做是不想让自己新主机的消息来加速N64与GBC的寿命。

以下是任天堂将在E3上展出的部分重要游戏：

NINTENDO64

《赛尔达传说·梅祖拉的面具》、《口袋妖怪ATTACK》、《Banjo-Tooie》（Banjo and Kozzie续作）、《你好！皮卡秋》、《永恒的黑暗》、《超级马里奥RPG2》、《星际争霸》、《X-MEN》、《皇家骑士团64》

GBC

《口袋妖怪·金、银》、《赛尔达三部曲》、《美女与野兽》

SCE

SCE在E3展上的主角当然是PS2。在拿到了出口许可证后欧美版PS2将会在秋季登场。早前曾有报道PS2针对X-BOX将会在欧美版中附带硬盘及MODEM，不过SCE在随后否认了这个传闻，有关欧美版PS2进一步的消息E3展上将会有详细资料公布。

SQUARE

SQUARE此次的参展作品同样也是大作迭出，有首个满分游戏《漂泊的故事》，以及《圣剑传说·玛娜传奇》、《晶莹之露》、《超时空轮》、《寄生前夜2》、《最终幻想IX》。PS2上则有DREAMFACTORY开发的新概念动作游戏《THE BOUNCER》、《DRIVING EMOTION TYPE-S》。近期SQUARE大力宣传的当然是《FF9》，与可口可乐合作的广告片（由SQUARE独立完成）可谓是红透了半边天，最近又有大量有关《FF9》的新情报公开，请参看本期的前线阻击。

SEGA

SEGA的SONIC TEAM将在E3展中展出两上有关SONIC的作品：一个是模仿N64版《马里奥聚会》的名为《SONIC SHUFFLE》的游戏，这个游戏将会有50个MINI游戏，玩者要通过胜利得到被称为Percioisstone的水晶 游戏模式将包括故事模式与对战模式，不过最吸引人的地方便是此游戏对应网络对战！另一个就是大名鼎鼎的《SONIC ADVENTURE 2》，但还没有详细的资料公开。

CAPCOM

CAPCOM这一次也会有大量的作品展出。较受注目的有《鬼武者》、《美国漫画英雄对街霸2》、《生化危机0》等作品。街机方面一口气展出了五款使用NAOMI基板开发的作品，其中与彩京合作开发的《GUNSPIKE》（《CANNON SPIKE》为其美版名）以及独立开发的《SNK对CAPCOM》尤为引人注目，移植DC也只是时间问题。

以下是CAPCOM将在E3上展出的游戏清单：

Dreamcast

《力量之石2》《再生侠》《美漫画英雄对街霸2》《Gun Bird 2》《街霸III·第三次冲击》

PlayStation 2

《鬼武者》《街霸EX3》

PlayStation

《街霸EX2 PLUS》《生化危机·生存者》《飞龙2》《洛克人DASH2》《龙之战士4》《恐龙危机》《洛克人X5》

Nintendo 64

《生化危机0》《洛克人64》

Game Boy Color

《洛克人X》

Arcade

《Mars Matrix》《Cannon Spike》《力量之石2》《SNK vs. Capcom》《Rival Schools 2》

KONAMI

SPECIAL：

合金装备续作出展E3

合金装备的续作一直是大家关心的话题，日前制作人小岛秀夫先生终于公开了有关这款作品的消息：PS2版的《合金装备·索立德2》（暂名）将出现5月10日开始的E3展上。在谈到这款游戏的开发进展时，小岛先生表示游戏的基本引擎已经开发完成，将采用“对多边形数量要求不高的技术”制作，“对我而言，游戏的画面并不是最重要的，更重要的是游戏自由度及操作方面的东西。”另外在提到游戏的制作理念的时候小岛先生特别强调了有关玩家自身的感觉：“让所有玩家切身感到所处环境的温度与湿度（！？），游戏的视角、音效以及振动方面的设定都将由此展开。”“将体会到比前作更加强烈的紧张感。”而在游戏难易度方面，开发小组一致决定将游戏中的普通敌人的AI都设定到与PS版《合金装备·索立德》中会读心术的柯塞同等级别！游戏预定于2001年秋天发售。



图为PS版画面

街机移植大作《SILENT SCOPE》将出现在E3展KONAMI的展台上，分别有DC版与PS2版，到时候又可以一较PS2与DC的高下了。另外让人感兴趣的是那支枪会是什么样的呢？DC版《帝国时代2》的展出让人吃了一惊，相信“代价”便是《合金装备》电脑版了。

以下是其它的一些将在E3上展出的游戏：

DC

《帝国时代2》《ESPN棒球2》《噩梦创造者》《沉默的阻击手》（SILENT SCOPE）《The Grinch 》《木乃伊》（The Mummy ）

PS2

《ESPN极限运动·雪板》《ESPN国际田径运动会》《沙罗曼蛇合集》《合金装备2》（仅有影像展示）《Reisled: Ephemeral Fantasia 》《七刃》（仅有影像展示）《命运的阴影》（仅有影像展示）《沉默的阻击手》（SILENT SCOPE）《Z.O.E.》（仅有影像展示）

PS

《ESPN伟大的户外运动：垂钓巴斯》《ESPN MLS Game Night 》《噩梦创造者2》《The Grinch 》《木乃伊》（The Mummy ）《Woody Woodpecker Racing》

游戏难做

TEXT BY：GOUKI

游戏主机性能越高对于游戏开发厂商就越有利吗？

也许有人这样认为：游戏主机性能越高，对于游戏开发者来说就越是有利。同时也听到不少名制作谈到某某新一代主机时会说什么"由于以前机能的限制，许多做不了的东西现在终于可以全力去做了……"之类的话，现在机能超强的PS2出来了，情况是否如想像中那样呢？

日前CAPCOM名制作人三上真司先生公开提出对于PS2游戏开发难度的不满（详见前页新闻），而这个原因也直接导致了《恐龙危机》续作的开发平台移回相对较容易的PS上。先不论PS2的游戏是否真如三上君所言那样难开发，让我们来假想一下三上君（或是冈本君）开发《恐龙危机2》时遇到的种种难题：

游戏制作人日记（节录）

1999年X月X日　《恐龙危机》成绩还不错，上头今天在开会时希望制作小组能够再接再厉，做出更好的作品来。手头上的《维罗尼卡》也快完成了，自己都想不到故事会发展成这个样子呢。希望能在DC上有好成绩吧！

1999年X+Y月X+Z日　又有新工作了——《恐龙危机2》（暂名）。想来续作的制作也是必然的，只是想不到会这样快。PS2的机能的确不错，稻船君制作的《鬼武者》要改在PS2上出，之前努力工作的结果看来是要打折扣了。《恐龙危机2》的开发平台初步定在了PS上，嗯，可以考虑将制作一代的过程中没有用到的场景加入进去。不过，主角仍是REGINA吗？

1999年X+Y月X+Y+Z日　也不知道MAUI那边剧本完成的怎么样了，不过现在情况了一些改变，《恐龙危机2》也将改在PS2上出，这对我而言真是一个新挑战啊！相信利用PS2的机能做出来REX暴龙，效果会更加震撼的。只是原来做好的一些前期工作看来又得重来了，麻烦的事。

2000年Y月X日　PS2的机能真是强劲，制作人员花了二个多月的时间，弄出来一只几乎可以乱真的霸王龙！似乎没有必要制作什么CG了呢！不知斯皮尔博格君看了之后会不会把他的《侏罗纪公园3》改在PS2上发行呢？真的很期待自己的完成品啊。努力吧！

2000年Y月X+Z日　制作进度出乎意料中的慢。另一边稻船君的《鬼武者》已经用掉了十亿日元的制作经费了，看得出稻船君最近压力很大的样子，熟悉PS2的程序员都被调到了那边去忙《鬼武者》了。的确，《鬼武者》应该尽快结束游戏部分的制作了，否则再拖下去经费方面就有些吃不消了。我这边的《恐龙危机2》看来只好先暂停了。

2000年Y+Z月Z日　《维罗尼卡》卖得还不错。新的故事又要展开了。PS2的《生化危机》新作已经是肯定的事，只是现在还有《恐龙危机2》压在手中，近日制作部那边总是有员工抱怨PS2的游戏开发太过复杂，这也是没有办法的事情，想当初为土星开发游戏的时候不也是为了它的双CPU烦恼了好一阵子吗？

2000年Y+Z月X+Y日　没有办法的事，无可奈何，真是讽刺啊，稻船君的《鬼武者》因为希望有更好的质素而改用PS2来开发，而《恐龙危机2》则是因为希望降低开发成本和为了让游戏尽快完成而改回PS上来开发。"PS2游戏难开发"在公司内部已经是一个公开的话题，以前在PS上开发的游戏由于PS机能的原因画面质量不佳那也是可以原谅的，而现在如果制作出一个就算是游戏性再好但画面质量不佳的游戏也还是得不到认同啊，以现在PS2的机能来说，高品质的画面几乎是必需的，只是SCE提供的开发工具实在是很难掌握，资料库又极其缺乏，加上推出时间的期限，要做出心目中所想像的那样的游戏实在是不容易，只好放弃了。

希望《恐龙危机2》在PS上开发不要像在PS2上那么多麻烦吧！不知着手开发《生化危机4》时公司又会增加多少新面孔呢？

将已制作了一部分的PS2版《恐龙危机2》的资料放入公司的"极秘资料室"里，密码就用自己的生日吧……

（以上文字叙述的事件与真实的团体、人物无关，如有雷同，纯属巧合）

游戏将会越来越难做

-1、评价标准的改变

大家知道日刊《FAMI通》有将本周预售的重要游戏打分这一传统，被贴上一只"小狐狸"的游戏其销量无疑会有所增加（注），因此游戏生厂商都十分看重这个打分的结果。以上文中提到的《恐龙危机》为例，这是一款获得较高评价的作品，除了出色的游戏性及剧情外，游戏画面的表现也应该是获得成功的重要一环，当然，针对画面的评价是以在PS的机能限制下所打的分数。若游戏真的在PS2上推出，难道只需要提高游戏画面的解析度与贴图，就能够获得在PS上那样的高评价吗？游戏厂商所担心的就在这里。一个游戏的新系列（或干脆是原创游戏）若制作在新主机上，玩家们就一定会有新的评判标准，例如《合金装备·索立德》，这款在世界范围内都取得巨大成功的游戏的续作将出现在5月10日开始的E3展上，《合金装备·索立德》是"殿堂入"游戏，评价相当高，原因就在于其丰富的游戏性及以PS机能来说不俗的画面。现在PS2版即将公布，试问大家希望看到的是怎样的一款《索立德》呢？相信这也是制作人小岛先生绞尽脑汁想要得到的答案。更加紧张刺激的故事当然是重要的一点，不过这一次的的开发平台将是机能强大的PS2，如果在画面上不下大功夫，又如何对得起那每秒几千万个多边形呢？老资历的玩家也许见过《合金装备·索立德》在刚公布时的游戏画面，与最后我们玩到的制成品还是有不少差别的——制成品在画面的表现上差了很多。相信这也是为什么小岛先生会选择PS2做开发平台的原因吧！回过头来想一想，在游戏画面质量不变的情况下，假设《合金装备·索立德》是我们在PS2上玩到的游戏，我们会对它有什么样的评价呢？

超强机能带来的负面影响

1、越来越多的出局者

游戏主机（主流机种）由8位跳到16位用了7年，从16位跳到32位用了4年，再至64位用了2年，再到现在的DC、PS2，中间间隔的时间是越来越短，玩家们对于游戏品质的要求越来越高，但游戏厂商用来熟悉新主机的时间越来越短，换言之对于游戏厂商的技术力要求是越来越高了，不少厂商就在这个高速的发展进程中被淘汰掉。这样的例子有很多，比较著名的如推出过大量恐怖及运动游戏的HUMAN，就因为技术力及其它的一些原因黯然退出。还有一些公司将大量的人力财力投入到游戏的开发中去，结果导致没有资金来发行游戏，只有专门寻找资金雄厚的大公司，由那些大公司来进行发行。这样的例子在电脑游戏领域有很多，而在家用机领域也渐渐成为了"时尚"，如制作《大卡车艺术传》的TYO，他们制作的《急速危机》就是SCE发行的。如果你发现一游戏的风格与出品公司的其它作品格格不入或是实在有够烂，也许这个游戏正是出自一些不知名的小公司之手，这也是为什么如今不少原来每年只有少量精品游戏推出的公司，现在会接二连三的推出一些莫名其妙的"茶杯垫"的原因。

2、越来越模式化的游戏

那些凭借自身实力而在游戏业界占有一席之地的大公司在新主机面前也渐渐失去了创新精神，除去街机移植便是成功游戏的系列化，一个原创游戏的销量上了五十万，被系列化就几乎是肯定的事情。在新主机浮出水面之后，大公司会首先推出一些非一线主流但可以保证销量的"亚大作"来为新主机造势，当然，自己招牌游戏也是肯定会在新主机上登场的，即使游戏开发顺利，那也得等到新主机的销量达到了一定的数量才会在延期延期再延期之后推出。而那些实力弱小的小型公司，一旦制作出一款受欢迎的游戏，那么它们面临着两个选择：一是在半年之内火速推出其续作；二是找到一个大公司为这个游戏做发行以避免资金过多的投入所冒的风险。CAPCOM制作擅长的AVG类游戏《鬼武者》用了一千万美元还没有完成，《莎木·一章》用了近七千万美元，《铁拳TT》开场动画的制作就花了NAMCO三个月的时间，《山脊赛车·类型4》的开场动画的花费则是以"秒／百万日元"来计算的。这些用钱堆起来的作品所冒的风险根本不是一般的小型公司可以负担的；试想又有多少游戏公司能够发挥X-BOX那"超乎寻常"的机能呢？

也许"停留在SFC时代"是许多游戏公司的共同愿望。

（注）：被评为"殿堂入"的游戏将会在游戏的包装上贴一只小狐狸的标志。



最终幻想 IX

全球关注的RPG大作！
为您追踪报道最新资料！
期待7月19日！



人物全公开！

继吉唐、比比、斯泰拿之后，现在SQUARE又多公布了五个人物，所以八个主角就已经全部展现在众人眼前了。这一次游戏是从斯泰拿保护嘉妮公主开始的。因此斯泰拿是一个相当重要的角色，可能大家会以为吉唐才是真正的主角，其实现在公布的这8个人物都是游戏的主角！





嘉妮

王族的公主，和一般人相比总是有不同的观点。她不通世事，美丽而忧郁。





艾歌

6岁的天才女孩自幼失去双亲，对这个世界失去信心，不过她总是展现自己开朗的一面，还经常使人惊讶于她的机智。



古纳

"吃"就是他的唯一爱好，也是他的标志。现在不清楚他的身份，而且年龄和性别都是个谜。



萨拉曼德

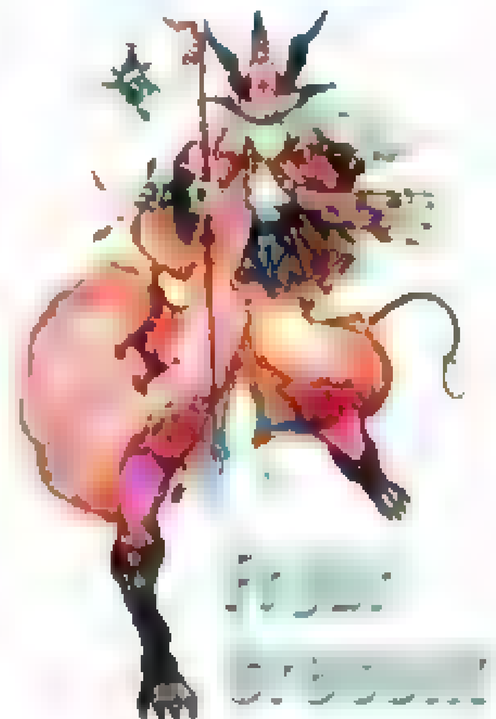
是一个武术家，拥有强壮的体魄和超群的功夫。





芙瑞亚

一个多愁善感的女骑士，一直因为过去发生的一件事而烦恼。

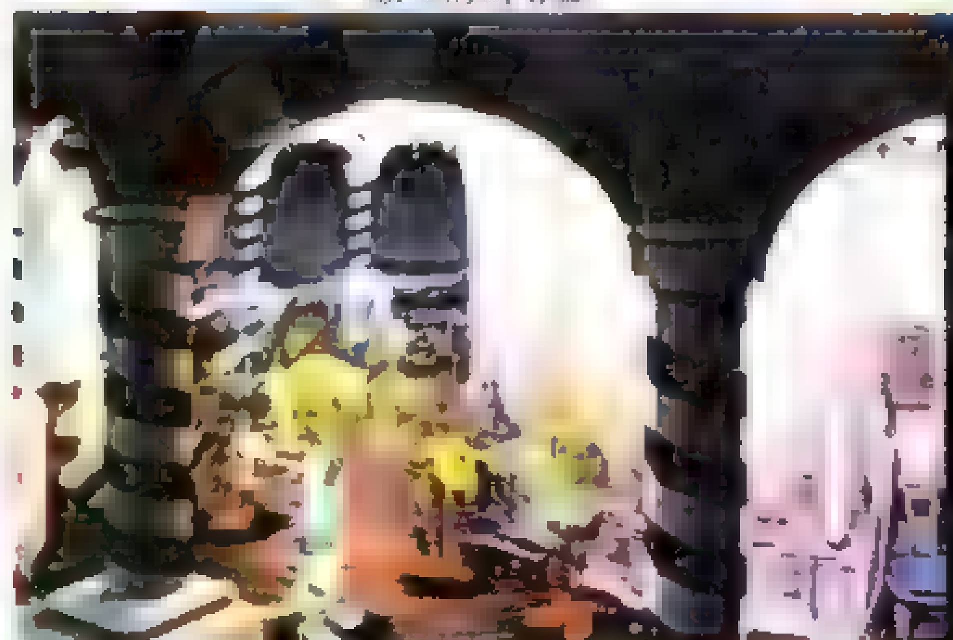


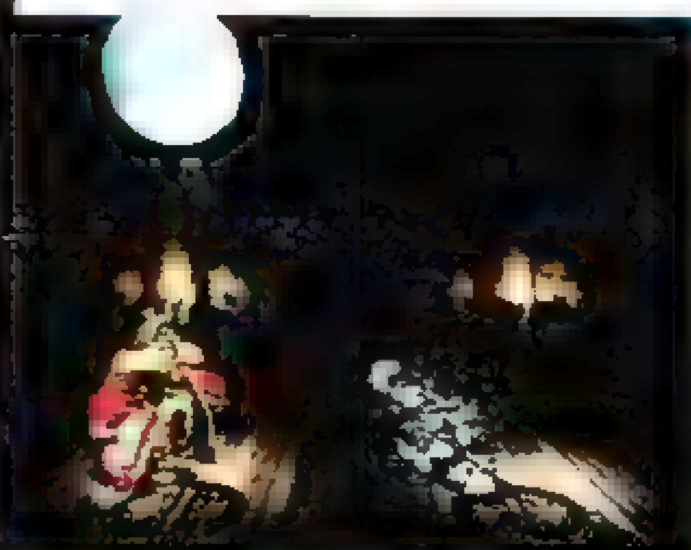
剧场艇出现！

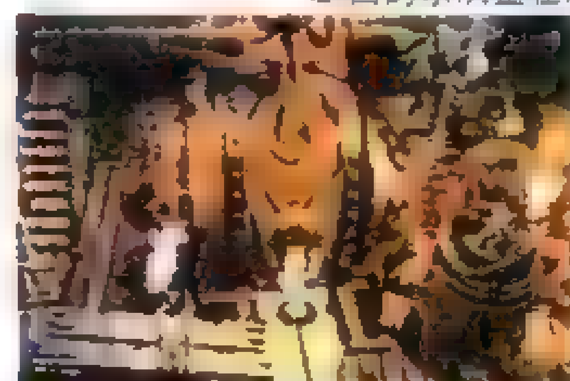
在《FF IX》里飞空艇会经常出现，并且已经公开的那个大型飞空艇的名字是"剧场艇"。艇上的大舞台可以让全城的人都看到，并且一年在一个城中演出一次。所以在这个飞空艇上生活着的应该是一个剧团，他们在世界各地巡回演出。虽然游戏中肯定会有很多飞空艇，不过剧场艇会较早出现。


豪华的剧场艇


晨光中的剧场艇


剧团的乐队正在演奏


剧团正在表演


剧场艇内的机房重地


华丽的圆台


剧场艇中的休息室

新的技能系统！

《FF》系列从第一集开始，每一集都有一个叫做“ABILITY SYSTEM”的技能系统。那么在这一集里的技能系统是什么样的呢？从目前的资料看，这一次的技能系统和《FF Ⅶ》的很相像。要想学会技能就要配备一些道具(例如武器、防具和装饰物一类的东西)。而这些东西是可以购买或在宝箱中取得的。值得注意的是，配备的道具不同所学会的技能也不同，相同的道具只要配备给不同的人，也会带来不同的技能。如果玩家装备道具并学会了一种技能后，立即把那道具放下的话，所学的技能就会消失。要想不再依赖道具，就要不断的使用技能，直到该技能升级。这样就可以不配备道具而使用相应技能了。

不同的道具带来不同的技能



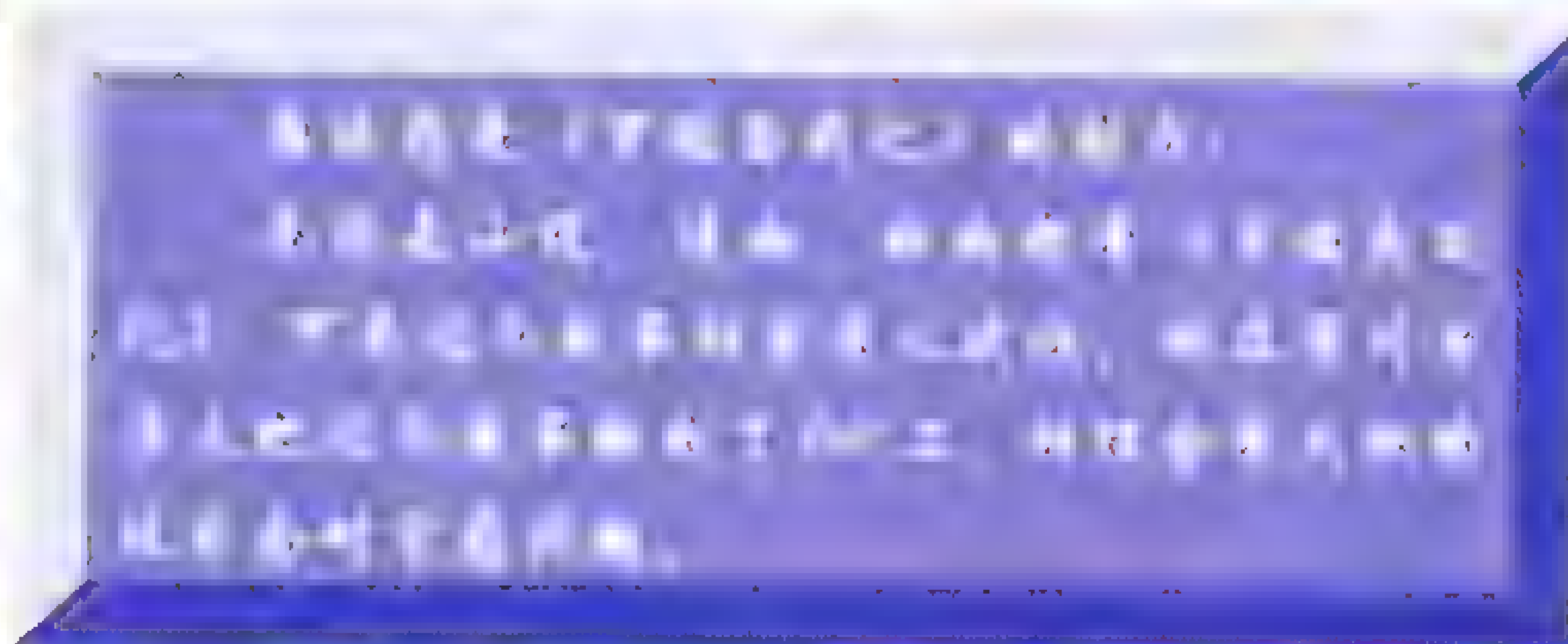
不同的人物得到不同的技能



罗德岛战记 邪神降临









游戏的CG相当漂亮

游戏的舞台



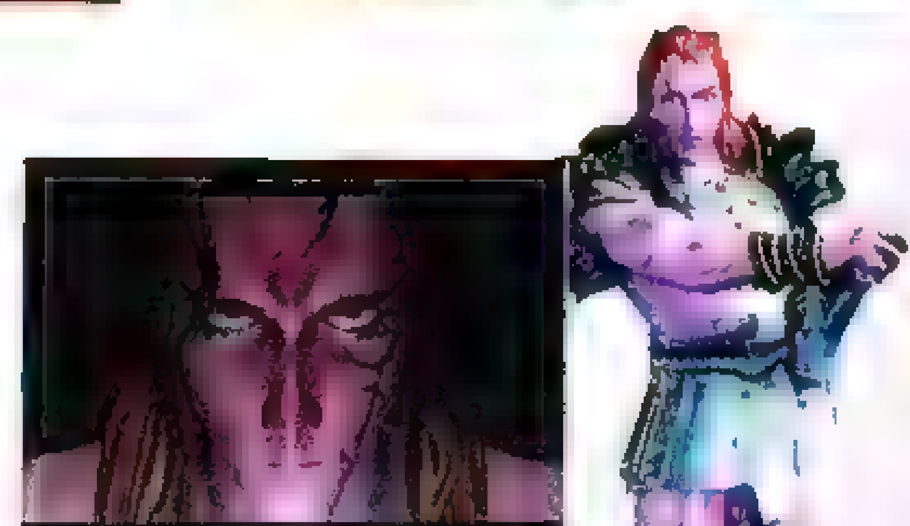
远古之时，创造女神和破坏女神之间发生了一场大战，战后就产生了一个“被诅咒之岛”——罗德岛。魔法师奥多察觉到邪恶魔导师巴古拿多已使邪神复活，为了抗击邪神，他向魔女卡娜借生命之杖和魂之水晶来使游戏中的主角复活。从此主角又开始了他和恶势力的战斗。







人物介绍



主角

被魔法师奥多施法复活，誓以手中的魔法之剑打倒邪神。

前线狙击

[illegible]

罗德岛的智者，能看到过去和未来，是法力高深的贤者。





[illegible]

拥有可怕的暗黑魔法的魔导师，他将进行一项阴谋，使可怕的邪神复活过来，给人间带来灾难。



[illegible]

她在罗德岛统治了500年，被称为"灰色之魔女"。在邪神复活的事件中她和巴古拿多站在一起。







[illegible]

她是一名高等级的妖精，使用精灵魔法来帮助主角。

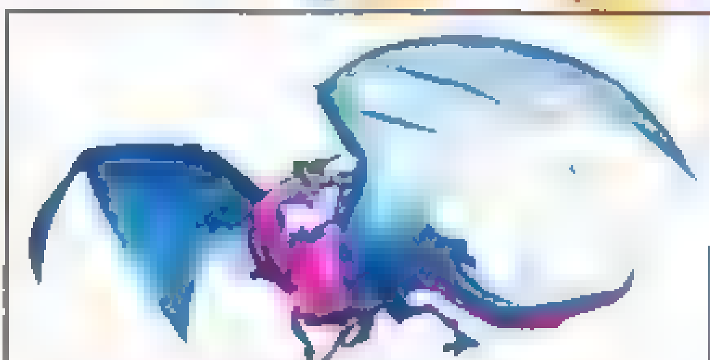


[illegible]

战绩彪炳的自由战士，与主角一起对抗邪神。他的物理攻击能力相当高。

[illegible]

因邪神的复活而苏醒过来，是一个非常厉害的庞然大物。



类似《DIABLO》的游戏

这一次的《罗德岛战记》与以前的版本迥然不同的是它那类似《DIABLO》的游戏方式。游戏是以第三人称的斜上方视点在迷宫中进行的，而且画面中也会有一个跟《DIABLO》一样的地图，看上去的感觉就像是在玩《DIABLO》一样。此外游戏还提供另一种地图，只要同时按L键，R键和START键就可以出现。这种地图和前一种相比要详细些，如果借助前一种地图还会迷路的话，就可以求助于这一张了。

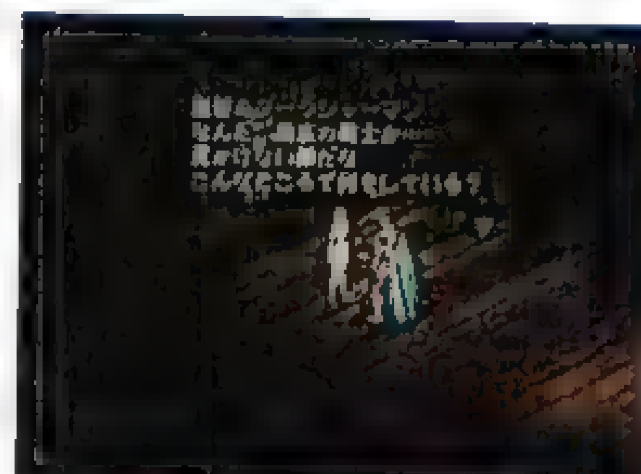






绝非《DIABLO》第二

虽说此作和《DIABLO》很像，但也不是完全的《DIABLO》类游戏。主要一个不同点是此作会有分支故事。当主角和一些特定的人物谈话时会启动分支剧情，谈话中的一些选择就是分支的触发器，所以不可以轻率的选择答案。而选择的结果经常是战斗与否。





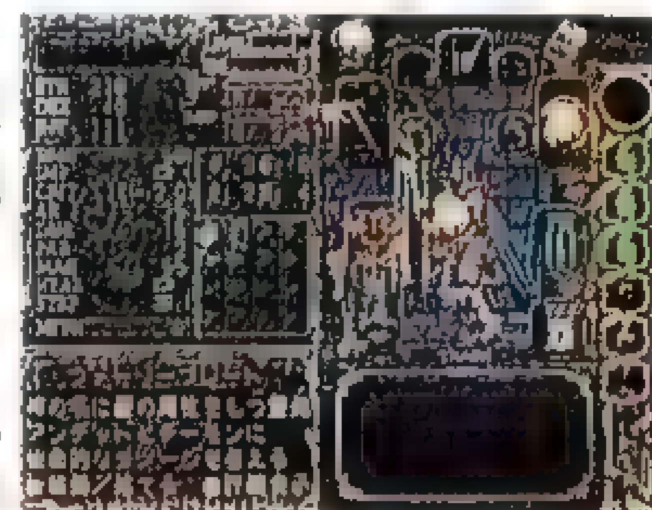




道具的升级

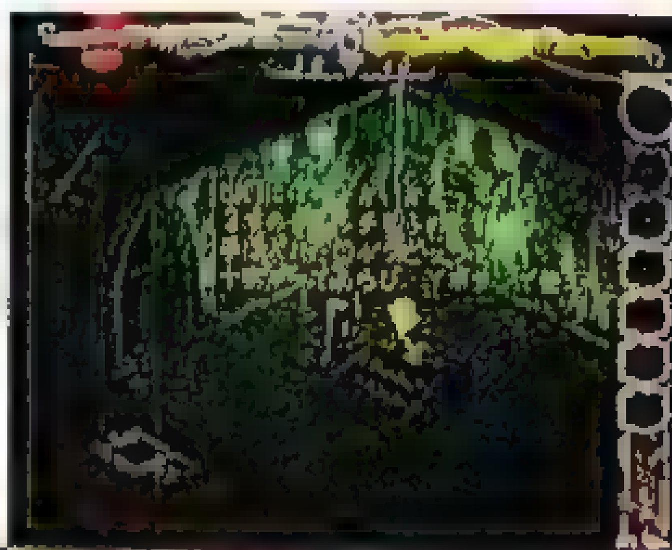
主角在迷宫中可以取得各种各样的道具，例如头盔、铠甲、剑、盾、护腕、披风等等。如果把找到的古代文字刻在剑或铠甲上，这些道具就会立即升级，威力大增。

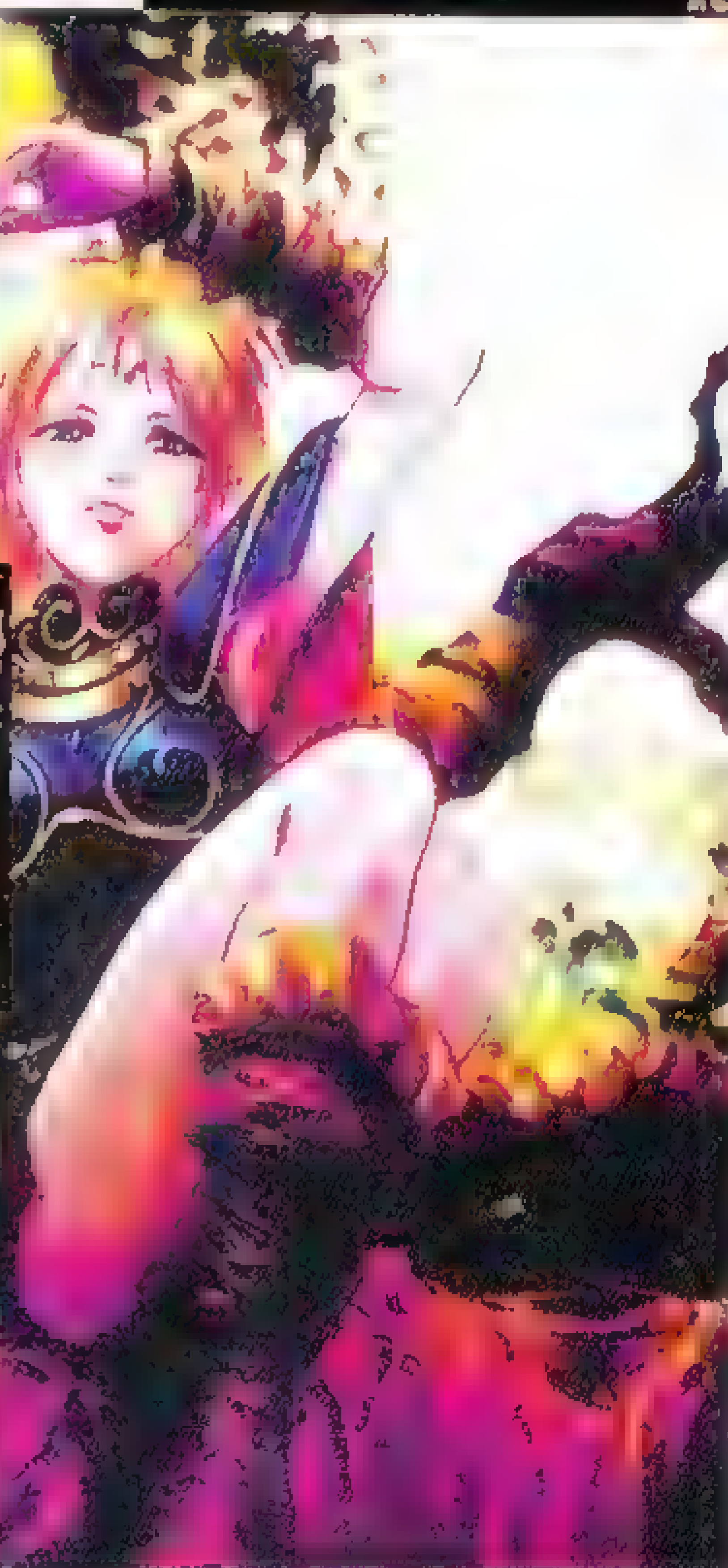


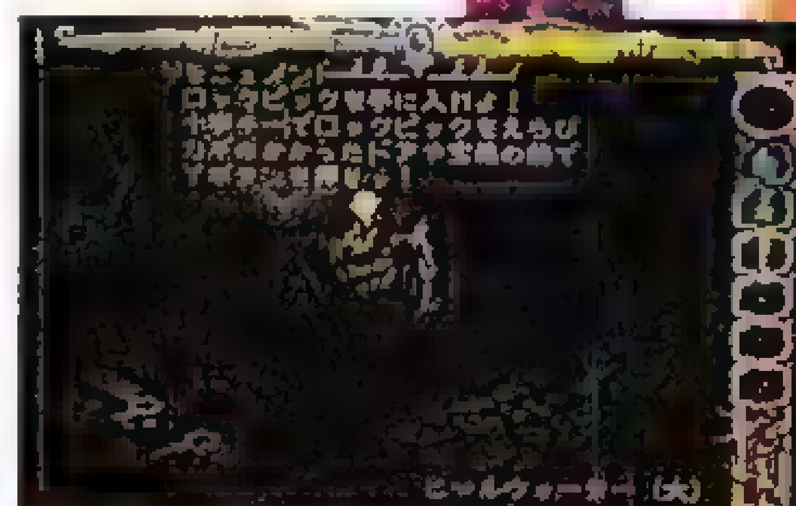


体贴的指导

玩家可以在游戏中发现很多有黄色箭头的石碑，可以通过按A键的方法来看碑文。这些碑文是指导玩家如何进行游戏的。这一要素对于第一次玩这个游戏的玩家很有帮助，而玩熟此作的玩家只要不对着石碑按A键就不会有任何影响。









一再跳票给人的愤怒，

不会影响玩家的期待！

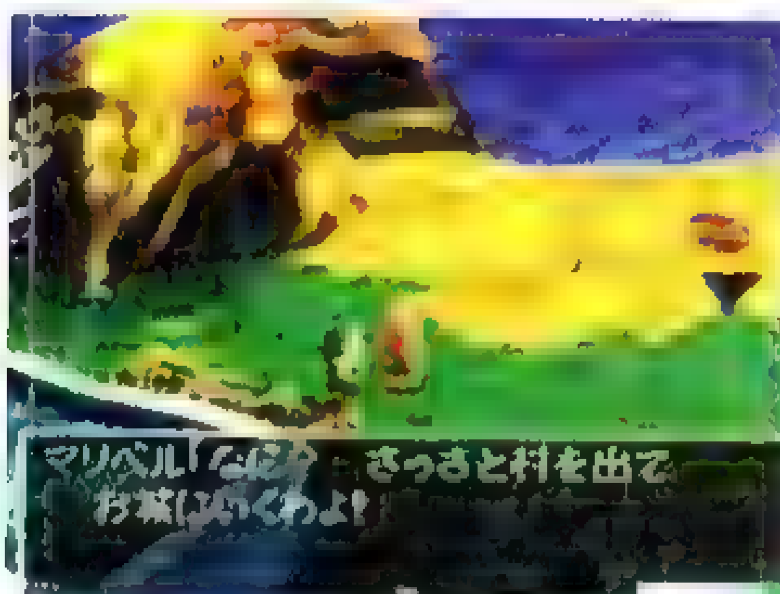
DRAGON QUEST VII 勇者斗恶龙VII

ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち

PS	ENIX	CD-ROM
	游戏类型 RPG 发售日期	2000年5月底

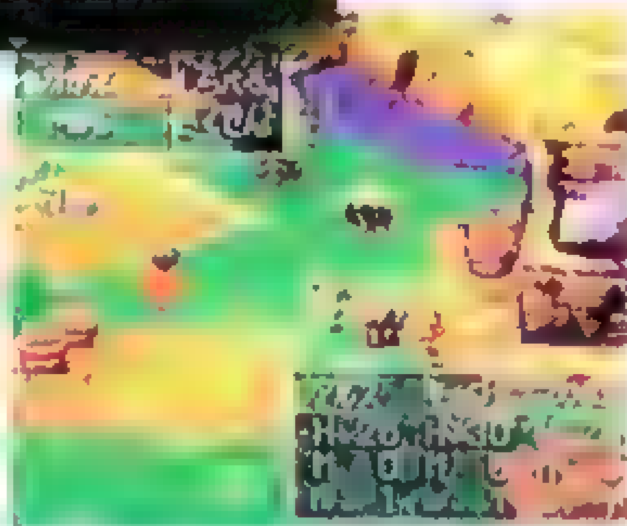
现在真的不好说大家能否在看这期杂志的时候也看到《勇VII》的发售。不过，无论《勇VII》能否按期发售，《勇者》迷们还是想要更多的料《勇VII》报道吧！所以我们这一期继续为大家提供有关《勇VII》的消息。

《勇VII》的最大特点就是对话！

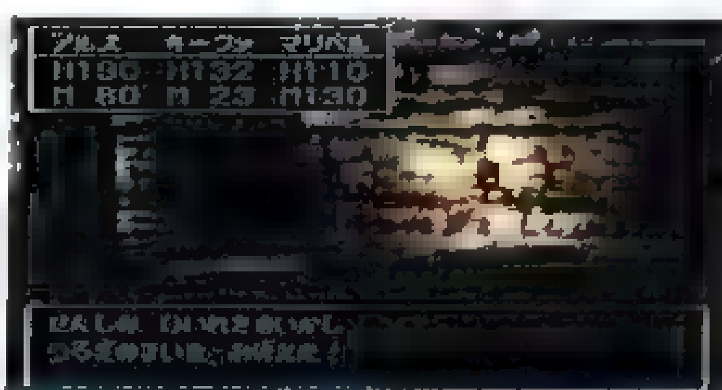


上一期我们提到过和同伴对话是很重要的一环，而据最近的资料来看，对话很可能就是这一集的重心所在。说不定游戏的一再延期与这个对话系统的调试有关呢！因为游戏中的对话是很有个性和针对性的。首先，角色的说话是很符合自己个性的，有时一句简短的回答会反应出说话人的性格特点来。对于同一件事问不同的同伴会得到不同的说法，真的是很有意思！交谈的另一重要作用是会使同伴的能力提升，与同伴对话不但可以了解同伴的性格和心情，也可以得到许多的提示。在战斗的时候也可以和同伴对话，这时选はなす（说话）就可以听一听同伴对这次战斗的想法和建议。这可是非常有用的！因为主角或同伴的行动，甚至敌人的行动，都会使对话内容不同，同伴会针对当时情况说一些敌人的弱点或战斗提示。另外，玩家不但可以和同伴、村民等人物说话，还可以和那些怪物对话！甚至可以从他们那里得到一些有用的资料！对话真的已经成了《勇Ⅶ》的一个大卖点！

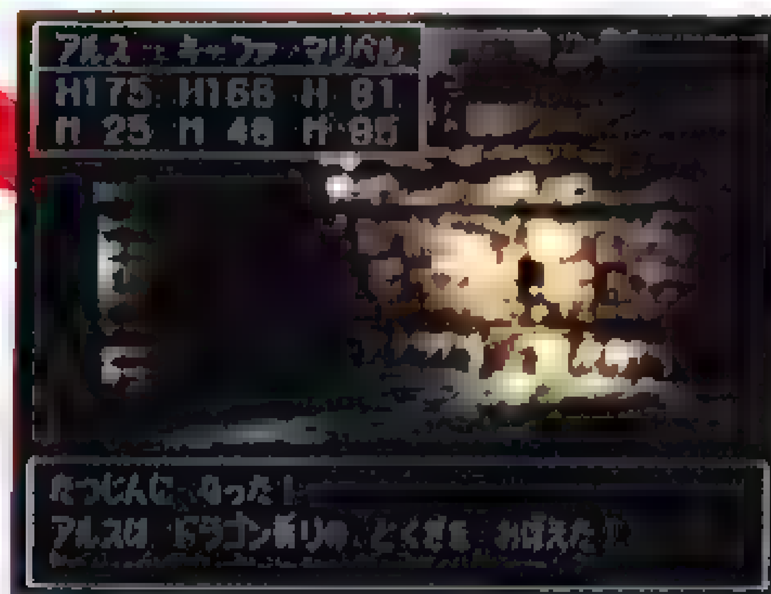




职业



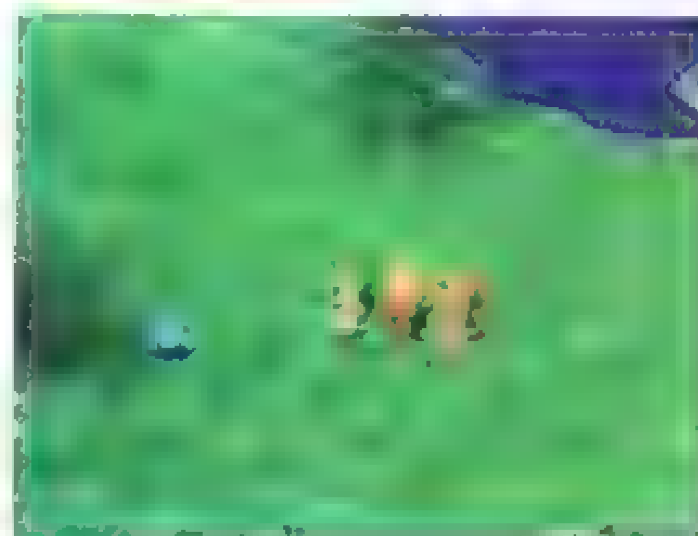
这一集里玩家可以随时自由地变换职业。如果做战士达到了一定的等级又想去学会复活咒文的话，就可以立即转职做僧侣。当学会了复活咒文后可以立即再转职成战士或其他的职业，学会的咒文不会因此而消失。游戏还会把玩家曾做过的职业以简短的形式记录下来。

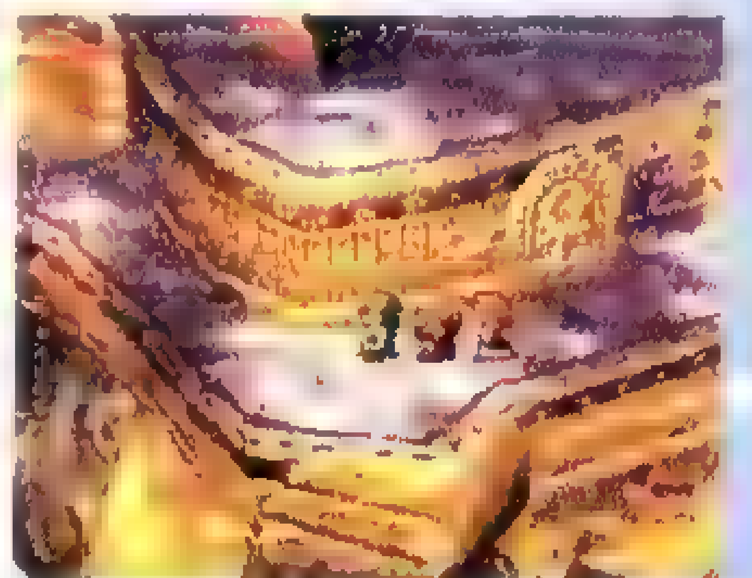


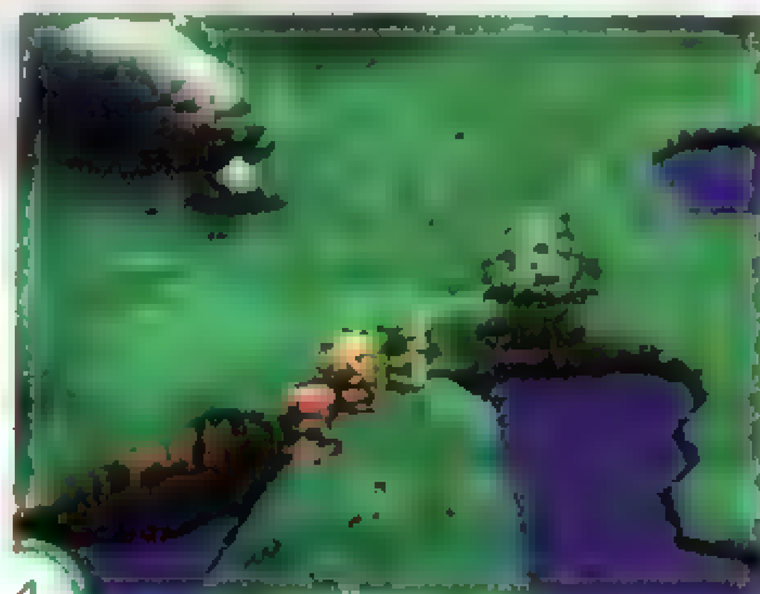


移民的城市

在游戏中玩家可以到达很多神奇的地方。例如高原、山川、森林等等。那些地方本来是没有人的，可是只要主角找到这些地方并介绍给别人后，一些对原住地不满意的村民就会有迁往那里的想法。当主角多找到几个这样的人并达到一定的数量后，他们就会真的迁移到新的地方开始他们的生活。首先他们只有能力建成一个小镇，可是随着时间的推移，人口会越来越多，最终小镇会变成一座城市！

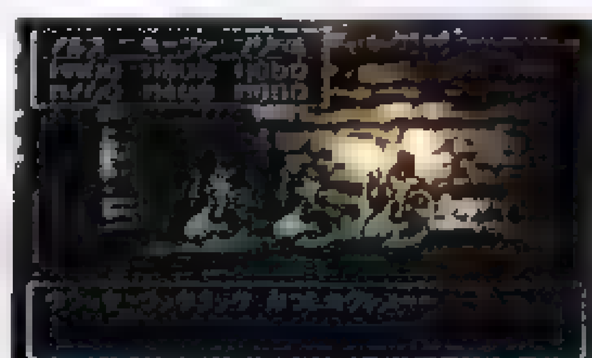






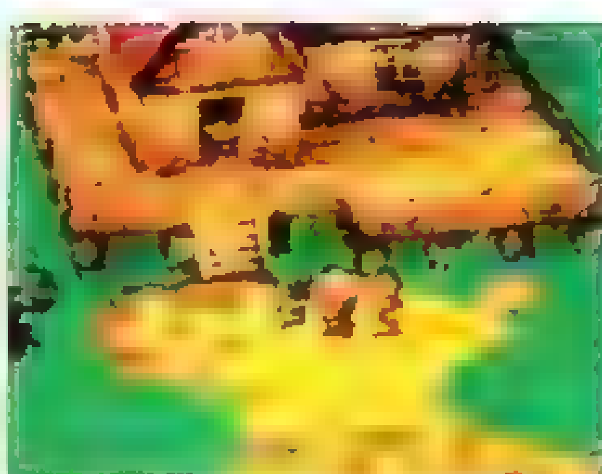


收集怪物

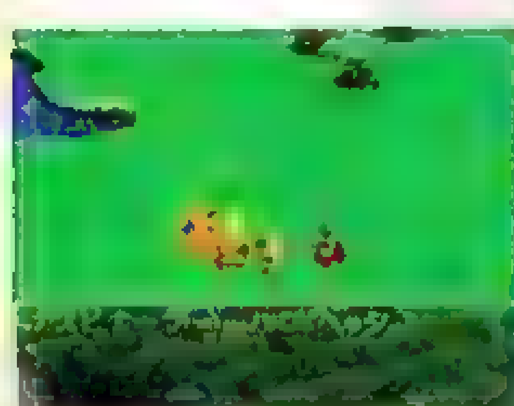
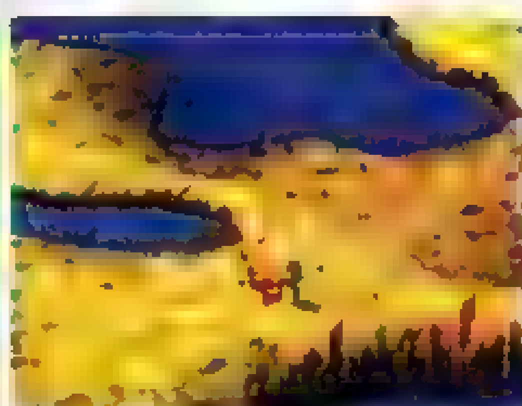
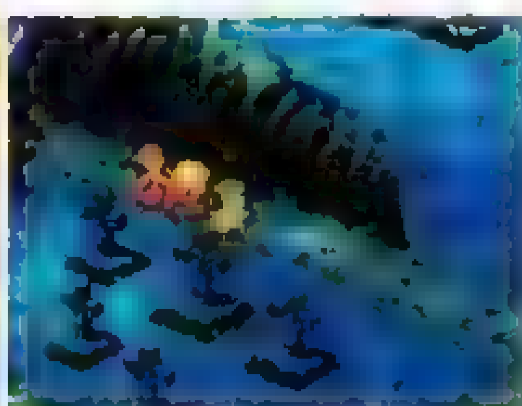


这一次，除了要打倒怪物，还可以收集和饲养他们！玩家会在不同的地方遇到不同的怪物，且种类非常的多。对于同一种怪物，只要喜欢，就可以多饲养几只，完全随自己的喜





好。但是要饲养怪物首先要给它们活动和居住的地方。当玩家找到了叫作"生息图"的道具后就可以在此图所对应的环境中建怪物公园了。每一张"生息图"都代表不同的自然环境，只有得到了相应的生息图才可

不同的自然环境

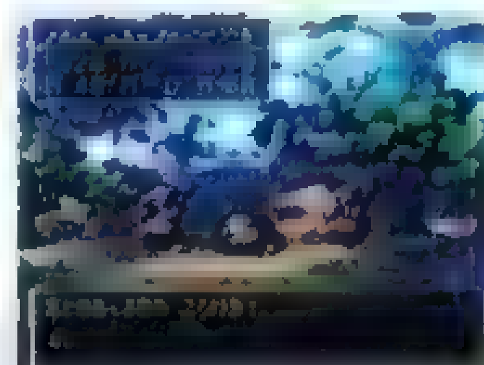


怪物的宿舍

以在那些环境中建怪物公园来养怪物。如果在同一个公园中有多只同种的怪物就会有怪物宿舍出现！

这一次可以再为大家介绍几个怪物，它们全都是一副邪恶的样子。





岩石企鹅

一个由岩石制成的怪物，用岩石来攻击敌人。

长尾猴

它会在树林中突然出现，并用果实投掷敌人。





炸弹怪

一个圆形的怪物走起路来是一跳一跳的。它会从口中吐出很恶心的东西来攻击主角。



千眼怪

这个怪物全身都长着眼睛，给人非常恐怖的感觉。当它的眼睛全都睁开的时候就是攻击的时候，只是不知威力如何。



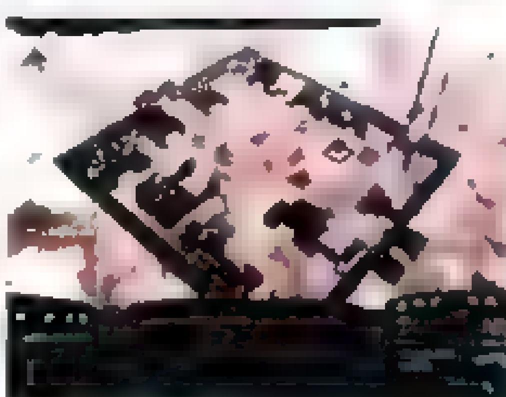
DC	SEGA	GD-ROM
	游戏类型：ACT	发售日期：未定

10的6次方是多少？是100万！现在SEGA就要从电脑上移植一个可以供100万人同时在网上对战的游戏《10 SIX》！这绝对是值得大家期待的大作！现在游戏的网络功能日益成为一个热点，不断有网络游戏投入开发和发售，相信要不了多久，游戏的网络功能将成为一个必需的元素！

游戏的背景故事

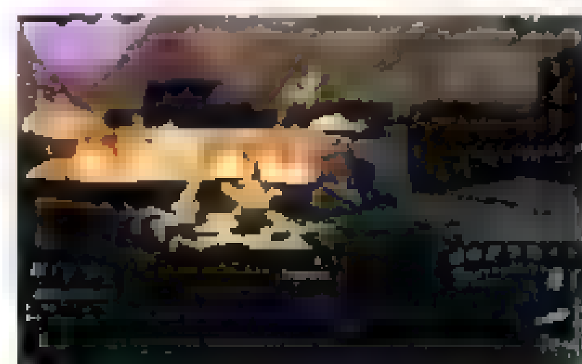
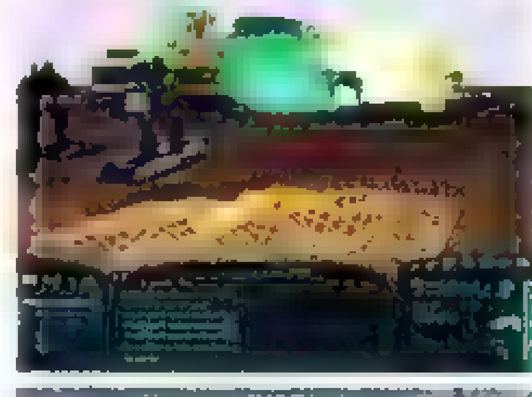
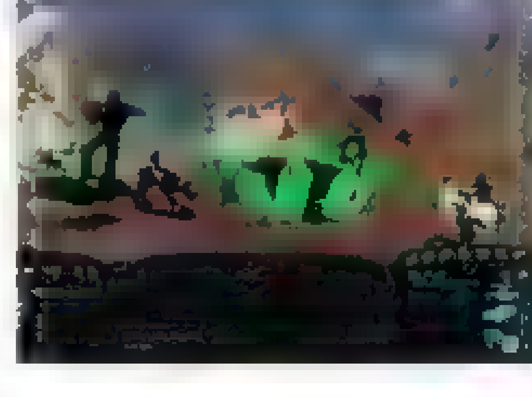
在未来一个未被开垦过的星球上发现了丰富的矿产资源。这种矿物能产生被称为"Transium"的能源。在能源第一的未来，这个星球引来了四个集团来开发。这四个集团总共要雇大约100万名士兵来保护自己的矿产和基地。玩家就是以一个新兵的身份加入到游戏中来的。那么其它的士兵就是和你一样来自世界各地上网游戏的人。他们可能是你的战友也可能是你的敌人。如何与战友完美的配合，守住己方的基地，攻陷敌方的基地就是游戏中要做的事。





永无终止的战斗

游戏的服务器将24小时开放，玩家随时可以加入或退出。你完全可以和一些人混熟并坚持加入同一个战争集团，并且约定好轮换着上网游戏，使得己方总是有士兵在看守，不会因防守空虚给敌方以可乘之机。你也可以这一次加入一个集团，过会儿却去加入另一个集团。有的时候好不容易和战友打退了敌人潮水般的攻势，当下次再上网来玩的时候却发现基地被敌人完全摧毁！在游戏中玩家操控的是一个机械人，在开始游戏之前先要为自己安装一定的装备，然后进入游戏接受任务来提升自己的LEVEL。也许你是第一次加入，这时你的实力比较弱，很有可能一个老兵会接到一个保护你的任务。当你看到他为了保护你而倒在敌人的枪口下时，你很容易的就会完全的投入到这个游戏中去。于是你奋力杀敌，狂升LEVEL，集合一整队的战友向敌人的基地发疯般的攻击、攻击、再攻击……

TEXT BY：GOUKI

Jリーグ実況ウイニングイレブン2000

PS	KONAMI	CD-ROM
	游戏类型：SPG	发售日期：2000年6月22日

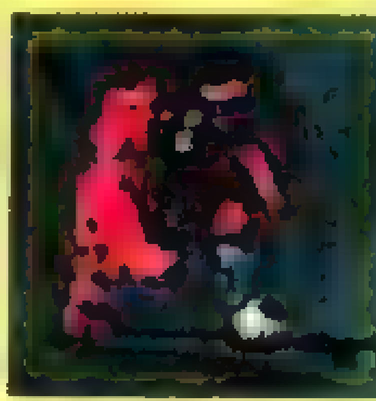
前几期中还在谈论PS上是否会有WE5，现在……**让你热血沸腾的WE又回来了！**

WINNNING ELEVEN2000

这一次的舞台是日本J联赛！

以J联赛为题材的《WE》系列上一作的推出时间是在97年，中间经过了"最终版"与《WE4》的进化，如今系统可以说是相当完善了。这一次以J联赛为舞台的《WE2000》与前作相比有什么改善呢？





可选球队的范围扩大到J1与J2！

前作中只可选用J1的俱乐部队，在此作中更可以选用J2的球队！所谓J1与J2，就如同我国的甲A与甲B一样，中间同样存在着升降级制度。不要小看J2的球队，日本未来之星小野伸二目前就在J2的浦和红宝石队效力。J1共有16支球队，J2则有11支。

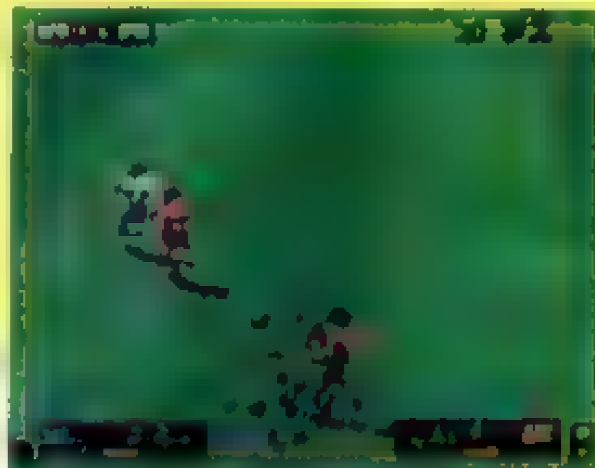
游戏模式有哪些？

"MATCH MODE"与"CUP MODE"是不可缺少的，而游戏的主干"LEAGUE"相信会导入《WE4》中大受欢迎的"MASTER LEAGUE"中的球员购买系统，这样才会更投入，乐趣更多；"SPECIAL MODE"则是每作必有的明星赛，东西梦幻球队的对决就在这里展开。

系统的改进

《WE》系列的每一作都会做出一些人令人惊喜的改进，这一次的《WE2000》将会对球员能力、队伍设定做出调整，力求完美。

加入球员受伤的设定



以往的WE系列中是没有球员受伤这一设定的，被铲倒后立刻就能爬起来继续比赛，这似乎不太符合如今越来越激烈的足球比赛的实际情况？加入了这个设定之后，你的明星球员可就不能一味的猛打猛冲了，一个不小心被放倒"再也爬不起来"，那球队的实力可就大受影响了。加入这一设定带来的另一个问题就是球队替补球员的实力不可与主力球员相差太多，否则一场球赛下来几张黄牌累计，几个受伤，下一场怎么打？



球员能力值设定更加细致

前作中球员数值设定的上限是9，而在此作中为了避免球员之间的能力差距过于明显，能力值的上限被设定为19，想一想速度18与速度19的球员虽说有区别，但应该不会出现"绝对追不上"的情况吧！另外新增了一个"RESPONSE"（反应）的设定，球员对于来球的判断速度以及在短时间内处理球的能力就体现其中了。而球员能力值的高低不单与本身的设定值及其状态有关，在受伤后能力值也会下降，这样一来有时就会"被迫"换下自己所喜爱的球员了，是不是有种很真实的感觉？

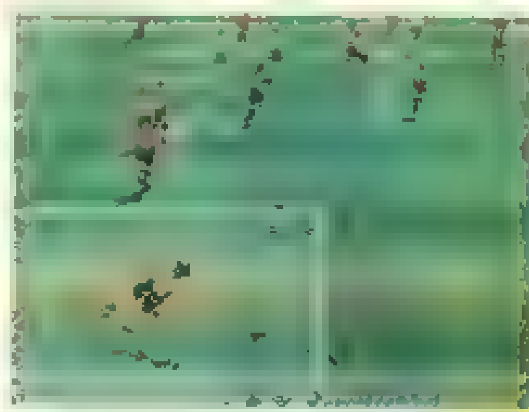
队长的设定

其实在WE4中就有这个设定，但是球队的队长除了臂上多了一个队长袖标以外实在是没有什么其他的作用，而且也不能任意变更。此作中的"队长设定"除了可以任意设定外，在比赛中还有其它的作用，相信会是"球队战术的执行人"之类的东东吧！

最强的CPU

此作的CPU的AI被继续强化，除了自己的无球队员在跑位和执行战术时更加的灵活，在与CPU对战时你会体会到比初接触《WE4》时更加困难的感觉，面对更强的挑战你是不是也感到热血沸腾了呢？

真实的球场环境，强烈的临场感





在《WE4》中不可能将每支国家队的主场都真实的刻化出来，不过移到相对小范围的J联赛就完全有可能了。相信对于日本的球场大家印象最深的便是"国立竞技场"了，其它的例如"横滨国际综合竞技场"等J1、J2的球场都会在《WE2000》中重现。同时还收录了各队的啦啦歌及球迷的呐喊声，气氛热烈十足。

关于《WE2000》种种猜测

游戏的发售日已经确定，"恰逢"四年一度的欧洲杯开战，不知游戏中会不会出现欧洲的俱乐部以及欧盟球员呢？《WE4》的"MASTER LEAGUE"可以说是开创了《WE》系列的另一种玩法，而J联盟的J1+J2也不过27支队，国宝级人物中田英寿以及其他在欧洲踢球的如城章二、明波浩、三浦知良等球员应该是没可能不出现在《WE》系列，特别是这次以J联赛为舞台的《WE2000》，因此，欧洲俱乐部或欧洲球员在此作中出现的机会应该是很高的。而加入的一些新系统会给《WE》系列带来什么样的变化，暂时还不敢肯定，不过应该是越来越"真实"了吧！这一作中球员加入不少新动作，如跑动时突然折返、变向带球移动等等，由于KCET并未有对这些新要素做任何解说，因此在这等待的一个月中，我们还是凭自己的大脑去想像，用自己的心去等待。

ELDERGATE™

エルダーゲート

PS	KONAMI	CD-ROM
	游戏类型：RPG	发售日期：预定2000年6月29日

KONAMI的RPG大作！
一个变化莫测的游戏！
极具战略性的战斗系统！

早就听说KONAMI要出一款RPG游戏，不过一直没有把它当回事。KONAMI给人的印象是擅长做音乐游戏和体育游戏，所以对于KONAMI的RPG还真没有给予重视。可是从现在拿到的资料看，这一款游戏绝对是可圈可点的佳作。那么我就把它介绍给大家吧！

游戏的故事背景



游戏的背景是以神话为基调的。话说有两个并存的世界"Eldora"和"Rosel"，在两个世界之间有一个可供人们往来的门。"Eldora"是8种精灵生活的世界，那里充满了生机勃勃的创造力。"Rosel"是一个由神创造出来的世界，它不像Eldora一样可以无限地创造，它在很多方面都有规则和限制，就像我们生活的现实世界一般。Rosel世界的存在要消耗精神力。有一天GATE的力量消失了！Rosel世界顿时一片混乱，很多东西都毁掉了。我们游戏的主角是一个精灵使，他在Rosel毁灭时利用GATE仅剩的一点精灵力逃到了Eldora。从此他为了找出GATE力量消失的原因而展开了他的冒险旅程。

人物介绍



费特

他是游戏中的主角。作为一个18岁的见习精灵使，他一直监视着GATE的情况并及时逃过一劫。他以找回GATE的力量为已任。





艾斯多鲁

一个遇事冷静，时常思考的智者。总是以自己的智慧给费特以启示，是一起冒险的同伴。

古乐

他是一个18岁的热血青年，有斗志也很有自信，目标单一而执着。他的单纯使他的防御力较弱，但也使他的攻击力很高。他身上的"火精灵"有可能是他具有这种性格的原因吧！



迪奥娜

一个17岁的女性精灵，生活在森林中，不喜欢人类。她擅长使用弓箭，在森林中设下了大量的陷阱。她后来随主角一起冒险。



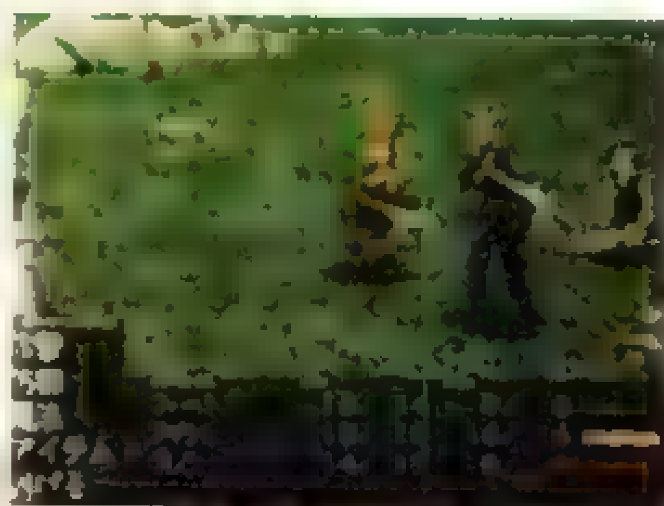
马古兰特

此人24岁，外表严肃冷酷，事事都要讲规矩，不过他为人真诚，时常帮助别人。他的另一个特点是体力过人。



战斗系统

游戏的战斗系统很有特色，既有战略性又给人以紧迫感，因为它集成了真实时间


普通的武器攻击

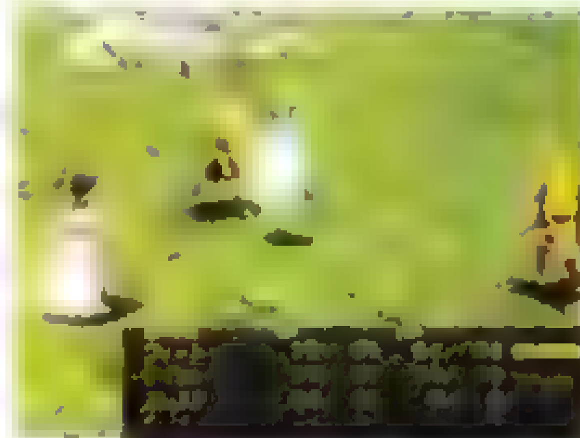
变化、行动力和攻击范围的概念，使得游戏的战斗系统成为此作的一大卖点。


极酷的战备姿势

武器攻击

大家可以看到战斗时有一个行动力的状态条，当它恢复至全满时时间暂停止，让玩家选择攻击动作。在做直接攻击时有一个攻击范围的限制，图中的红色区域就是可以攻击到的范围。要注意的一点是装配的武器不同攻击范围也会不同。时间和距离的配合使游戏的战斗极富战略性，一定要多动脑筋。


红色圈为攻击范围





魔法攻击

魔法攻击不受距离的限制，可以在远距离作出攻击，可是在施魔法前处于无防御状态，很容易被敌人重创。

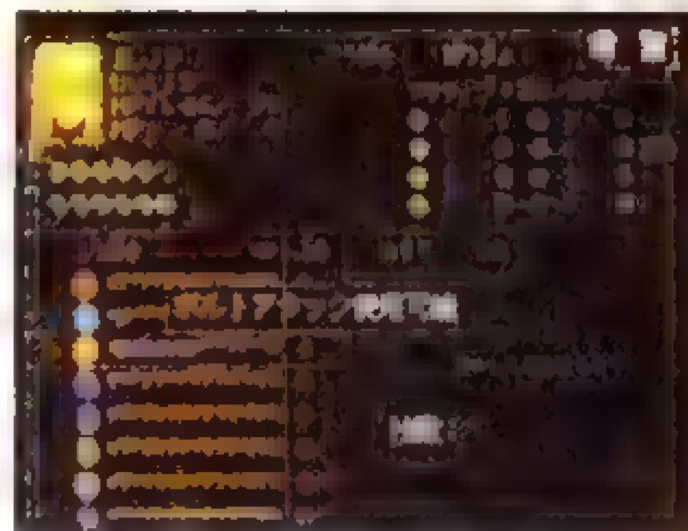

调整阵形

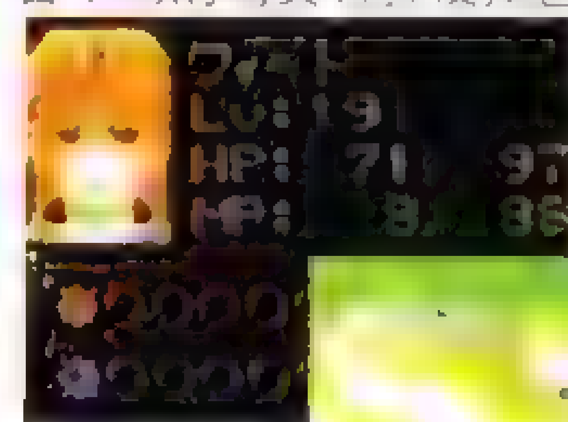
战斗阵形

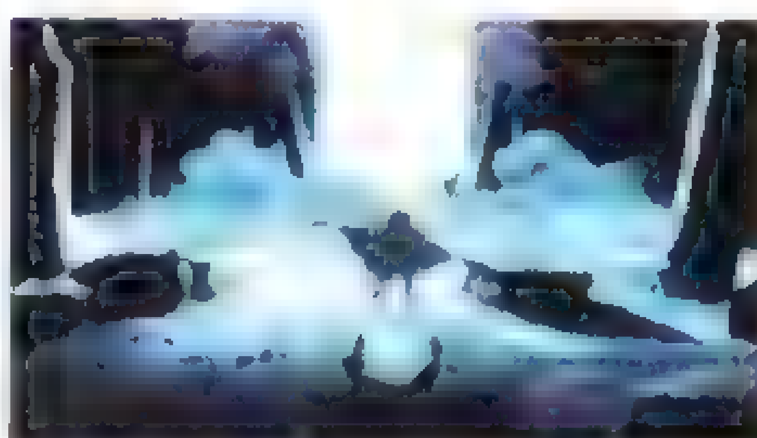
因为武器攻击和魔法攻击的距离不同，且施魔法时易受攻击，所以排出一个什么样的阵形是非常重要的。一般来说应该把武器攻击的队员放在前方，让擅使魔法的队员在后面。在排阵形时还要考虑到一些攻击范围大的武器有可能会误伤队友，还要把一些战斗力低的NPC放在阵形的后方。

精灵石

精灵石是游戏中最重要的道具，能在冒险的旅途中得到，有了它便能增长防御值和攻击力。精灵石有很多种类，配备不同的精灵石，会使角色习得的魔法不同。玩家可以选择把精灵石加在魔法方面还是武器方面，如果是加在魔法方面，就可以使魔力大涨或是学得新的魔法，如果是加在武器方面就可以习得新的必杀技或使必杀技的威力和次数上升。

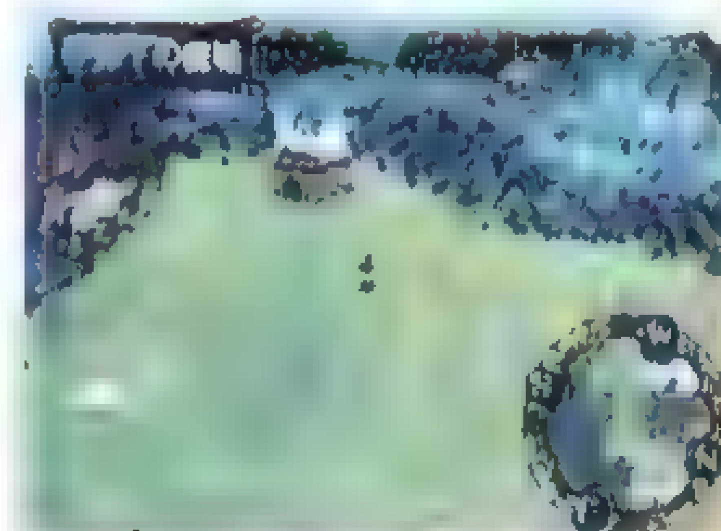

精灵石的装配




华丽的必杀技

变化莫测的世界

玩家每次进入游戏都会发现[illegible]变化了，不论是迷宫还是城镇都不再是上次的样子了！


阿鲁特殊城又变了地方



PS	KONAMI	CD ROM
	游戏类型：AVG	发售日期：预定夏季发售

被改为AVG的《心跳》名作，不知你是否还会喜欢呢？

心跳回忆2 DRAMA SERIES vol.1

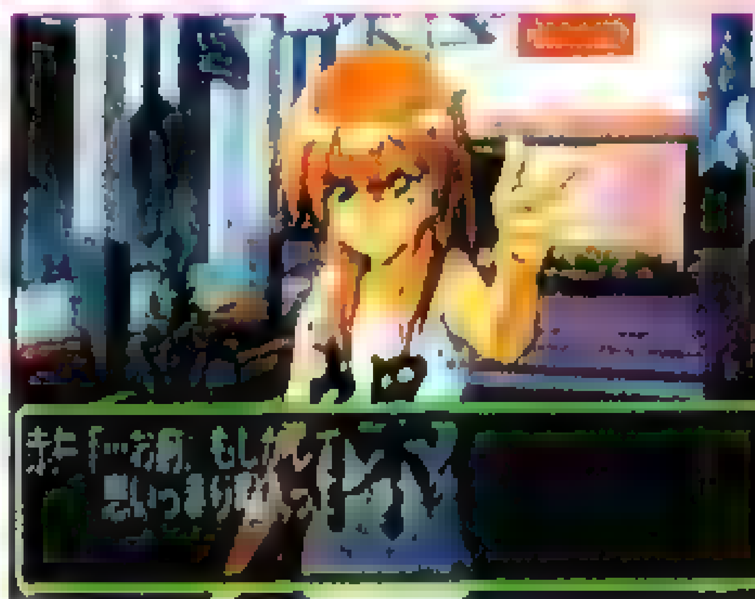


KONAMI的成名之作，到现在为止应该没有人会不知道这个游戏吧？现在游戏又推出了新的一作——DRAMA SERIES vol.1。唯一与原来不同的是，这款《心跳》新作现在由育成SLG改为了AVG，主要讲述的是主角与寿美幸之间的一段故事。游戏完全去掉了原来的育成成份，而改为了纯文字性的冒险游戏了。在游戏中，经常会在与女孩子的对答时出现选择分支，玩家一定要选择适当的答案才可以提高女主角对玩家的好感度，并且还会[illegible]游戏故事[illegible]。



[illegible]

在本集游戏中[illegible]的女主角是《心跳2》中的[illegible]名人气角色——寿美幸。在高校一年级那年的夏天，寿美幸因为在游戏机中心玩《DDR》(KONAMI可真是……)的时候得到了非常高的分数而被邀请来参加全国性的大会预选赛，[illegible]一位与她一同出赛的[illegible]女孩子。到了她们真的要去比赛[illegible]的时候，寿美幸的舞伴[illegible]了[illegible]，正在此时主角出现在我们可爱的女主角面前，于是很自然地[illegible]被美幸[illegible]住，而故事也就这样开始了……

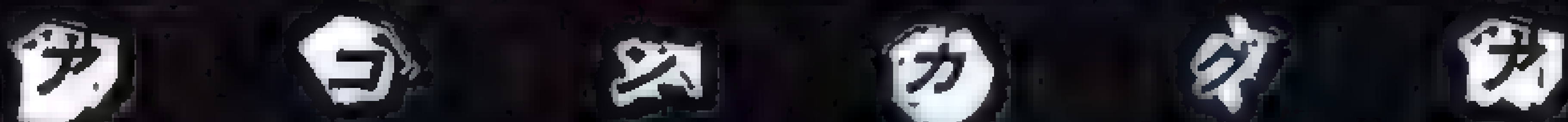


[illegible]（DDR）

相信大家一看到前文所提到的《DDR》就会大致猜到此次《DRAMA SERIES》中迷你小游戏的内容了，BINGO！答对，此次的迷你游戏就是对应跳舞毯的《心跳版DDR》，而此次所采用的音乐中有很大一部分都是KONAMI的《DRAMA SERIES》重新制作的混音版本，各位《心跳》迷加《DDR》迷可一定要注意啦！



ACONCAGUA®



Aconcagua... El Centinela Blanco
Sobre sus pendientes inhumanas, donde el hielo y el viento son soberanos,
frequentemente los extremos se unen, el comienzo y el final de un camino, exito y fracaso, vida y muerte.

PS	SCE	CD-ROM
	游戏类型 AVG	发售日期 预定2000年6月

飞机坠落大雪山！
还有特种部队一路追杀！
如何才能逃出生天？

背景故事

在南美洲的一个小国家默鲁扎(MERUZA)，政府以军事独裁来压迫人民，这使得人民日益不满。有一个民主革命的斗士芭查玛玛(BACHAMAMA)流亡于美国，为了推倒独裁政府而奔波于世界各地进行演讲，这使得她总是处在被逮捕和刺杀的危险中。终于，她的演讲有了一定的成绩，她要回国继续奋斗！



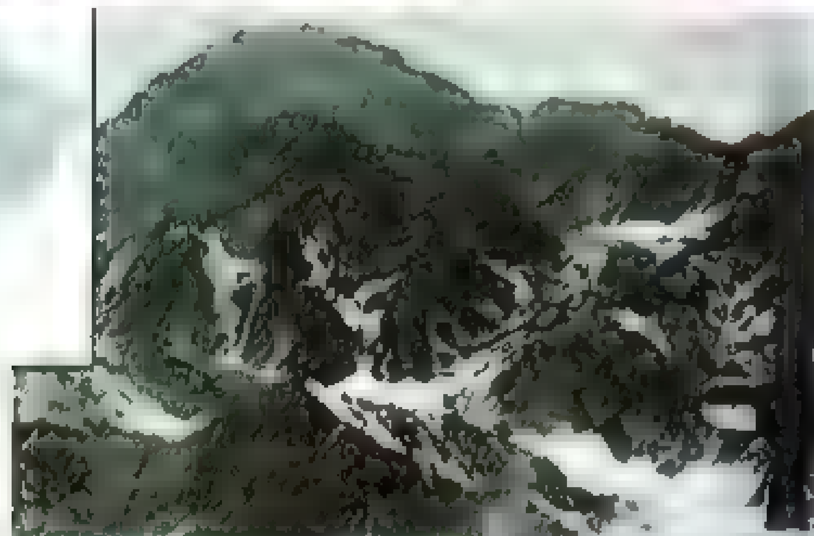


当她乘坐的班机飞到南美洲的阿肯卡瓜峰上空时，机舱中的一个定时炸弹爆炸了！被炸成两截的飞机坠落在阿肯卡瓜峰上。幸运的是，芭查玛玛和很多乘客都还活着，只是被困在了冰天雪地的山峰上。生存的乘客中有一个日本电视台的新闻记者加藤，他是为了到南美洲的高山取材作报道的。当时人们尽力要脱困，可是无线电却不起作用，看来只有靠两条腿走出大雪山了！









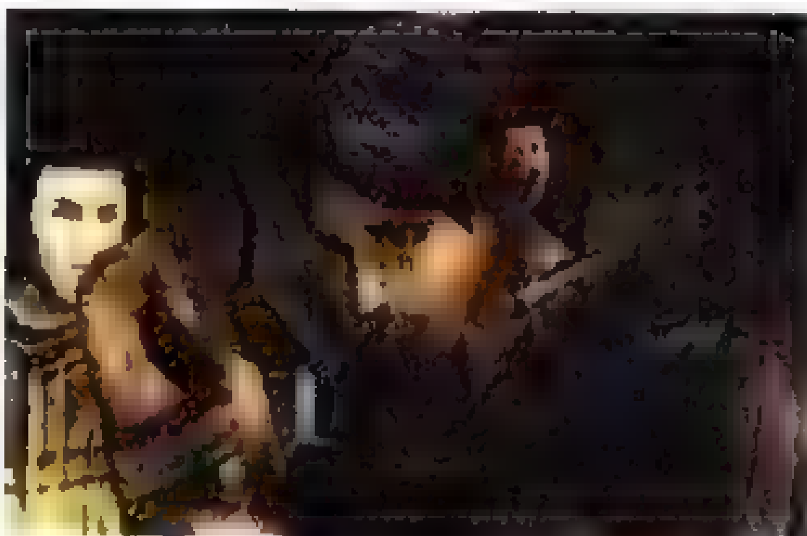




经过艰苦的跋涉，众人终于遇上了"救援队"！可是，"救援队"非但没有向众人伸出援助之手，反而开枪射击！这是怎么一回事？！

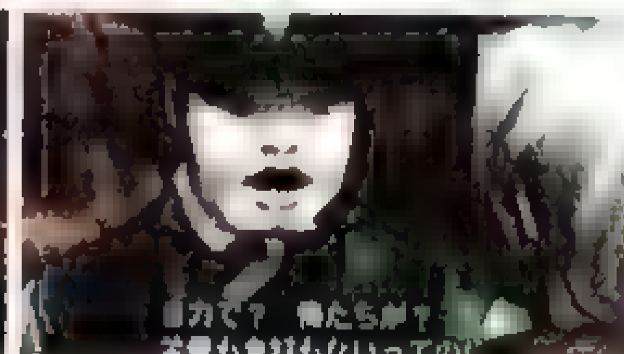


由于"救援队"的狙击，众人都不敢再下山了。然而山上的恶劣天气使众人经受痛苦的煎熬，时间一点一点的过去，人们快要忍受不了了……









人物介绍

[illegible]

33岁，默鲁扎人，是英勇的民主革命家。南美洲的小国默鲁扎被军事独裁政府统治，那里的人民长期受到残酷的剥削和镇压，其中的有识之士组成了革命军，为推翻反动政府而努力。芭查玛玛的父亲是革命军的领导人物，后来被反动政府杀害。为了继承父亲的遗志，芭查玛玛决定回到默鲁扎和革命军一起战斗。但是她回国所乘坐的班机被定时炸弹炸毁，她虽幸免于难却还要面对恶劣的自然环境和军队的狙击。



[illegible]



29岁，日本人，酷爱登山运动。这次为了制作一个登山运动的节目前往南美洲的高山区，同行的还有摄影师及电视台的工作人员。他们不幸地和默鲁扎民主运动领袖芭查玛玛同坐一次班机，被卷入了独裁政府暗杀芭查玛玛的事件中。



阿肯卡瓜山峰海拔6,959米，在阿根廷和智利的接壤处，属于安第斯山脉。因为海拔非常的高，所以终年积雪，是一个人类不易生存的雪峰

ILLBLEED
イルブリード

DC	SEGA	GD-ROM
	游戏类型：ETC	发售日期：预定秋季发售

各位喜欢恐怖游戏的朋友们，这次我给大家带来了一款绝对能够刺激你大脑每一个细胞的游戏——《ILLBLEED》。这款游戏自发表至今，整个游戏界都在关注着它的进一步消息。现在总算有了详细的资料，在这里我们将一步一步迈进这块恐怖的新领域！

故事简介



有一个叫MICHAEL的富翁，他动用了5亿5千万元兴建了一座世界上最大的鬼屋，在这个鬼屋里面进行了一个名叫"ILLBLEED"的游戏，每一个参加游戏的人只要从这座巨大的鬼屋中逃生，就能得到1百万的奖金，这吸引了为数不少的人。但是，到目前为止还没有一个人能够从那些各种各样的鬼怪爪下成功脱离这间屋子的。到底这间鬼屋可怕到了什么程度呢？你是否有把握从这间鬼屋中成功脱逃呢？

神秘的大屋



在这间鬼屋里面藏了很多奇怪的生物和陷阱，一个不小心，你就会被突如其来的怪物给吓个半死，而且那些陷阱也都千奇百怪的，你要小心走着走着忽然被莫名其妙地砍掉了脑袋！似乎非得把你给吓死，这栋鬼屋里面的怪物杀人的方式非常地残忍，像砍头啊、斩腰啊什么的。似乎是只要你能想得到的死法，这栋屋子里面的鬼怪都会。

感官



为了讲究真实，游戏中使用了四感，让你能有身临其境的感觉。游戏中的所谓的四种感觉即是指视觉、嗅觉、触觉和第六感。这四种感觉都使用一个波状框来表示，而当某一种感觉受到了刺激的时候，与该感觉相对应的波纹线便会出现波动。所受的刺激越大，波纹线波动的也就越厉害。例如当玩家听到怪物的叫声之后，他（她）的听觉与第六感都会相应的随之产生波动。所以当你在游戏中的时候，一定得好好利用这些感官，这可能尽量避免你死亡的致命杀害。

突然死亡

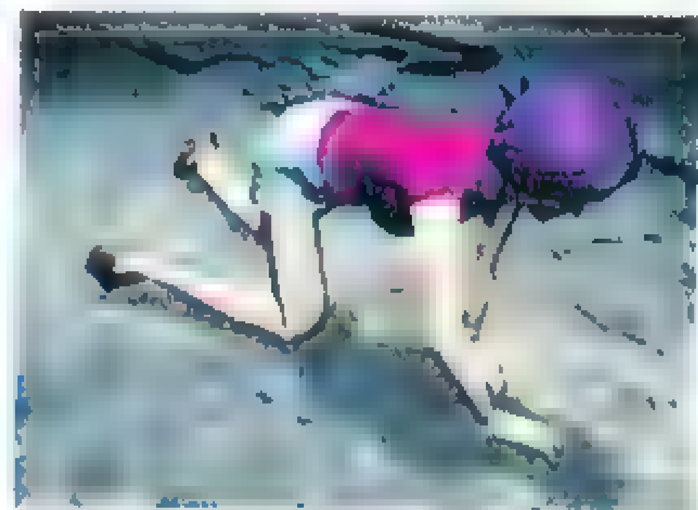
真正的人类的心跳是每分钟跳60下左右，在游戏中也是如此，游戏中人物的心跳通常都是维持在每分钟60下左右的，但是一旦碰到了突发事件，心跳便会加快，或者是负伤以及心理承受不了的时候，心跳便会



减慢。当心跳停止时，也就是你的死期到了。所以一定要记得时时检查自己的心跳，以免发生突然死亡的现象。

感觉系统

可能这个游戏太过于强调真实了吧，游戏中的主角一旦碰到了自己不能承受的事情的时候，他很可能会发生"恶心"、"昏迷"、"发狂"以及"爬行"等，和反常的动作。所以玩家一定要时时刻刻注意角色的心态保持在平静的状态，免得死得不明不白。



HORROR MONITOR

当游戏角色可以看到自己在游戏中的四种感觉发现了危险之后，就可以使用一种叫做HORROR MONITOR的工具来将可疑的地方封印起来，这样便可以避免危险的发生。不过在使用HORROR MONITOR的时候，会消耗人体的"肾上腺素"，而当游戏角色的"肾上腺素"被消耗完之后便会死亡。所以当你在使用HORROR MONITOR的时候，一定要先看看自己的身体状况，小心你还未碰到鬼怪就已经一命呜呼了。



游戏角色介绍

凯文·卡兹曼



17岁，喜欢看恐怖电影与恐怖小说，尤其对中世纪欧洲的传说特别有兴趣，因此在历史方面的造诣非常深。

兰迪·费尔班克斯



18岁，最近一段时间里才开始从橄榄球部转入恐怖电影研究会，但是对于电影的内容都不是很感兴趣，只不过是喜欢那些半裸的美女被杀害的镜头（真是有够变态的……）。

莉克·克莉斯蒂

16岁，CASTLE LOCK高中恐怖电影研究会的会长，由于其家里曾经经营过"恐怖鬼屋"，所以从小就对恐怖电影十分着迷。去年在电视节目"CAST QUE HOUR"中的恐怖电影问答中以全对的惊人成绩获胜，从此踏出了成为女演员的第一步。



米歇尔·沃尔特



17岁，是美国超能力协会承认的超能力者，天生具有很强的心灵感应能力，能够感应灵体的存在，对《EXORCIST》等恶灵、鬼魂一类的电影很感兴趣。现在正在"ILLBLEED"附近的小镇里进行野外研究工作。



PHANTASY STAR ONLINE

DC	SEGA	GD-ROM
	游戏类型：RPG	发售日期：预定年内发售

不知各位是否知道有一定年纪的玩家还记得，很久以前SEGA在其16bit主机上推出的《PHANTASY STAR》。这款游戏曾经令许多人着迷。如今，SEGA终于发表了它的最新续作——《PHANTASY STAR ONLINE》。时隔多年，让我们来看看这款游戏究竟有了哪些变化。



SONIC TEAM的强力制作

本次负责《PHANTASY STAR ONLINE》的制作的，是因制作《SONIC》、《救火英雄》等游戏而出名的SONIC TEAM。这次他们将使用最新的网络技术来制作《PHANTASY STAR ONLINE》这个游戏。其实早在SS时代，SONIC TEAM小组就已经开始了对网络游戏方面的研究，从不同的角度探讨NETWORK中到底怎样做才能使玩家得到最大的乐趣，最后得出的结论是"与参加游戏的人们有着共同目标"。于是以这种条件作为网络游戏的目标的《PHANTASY STAR ONLINE》便诞生了。

新的《PHANTASY STAR》

虽然这部游戏与前作并没有丝毫关联，但是在设计游戏世界观的过程中，宇宙船、机械、镭射枪以及在空中飞舞的龙等等，都令人想起前作的感觉。



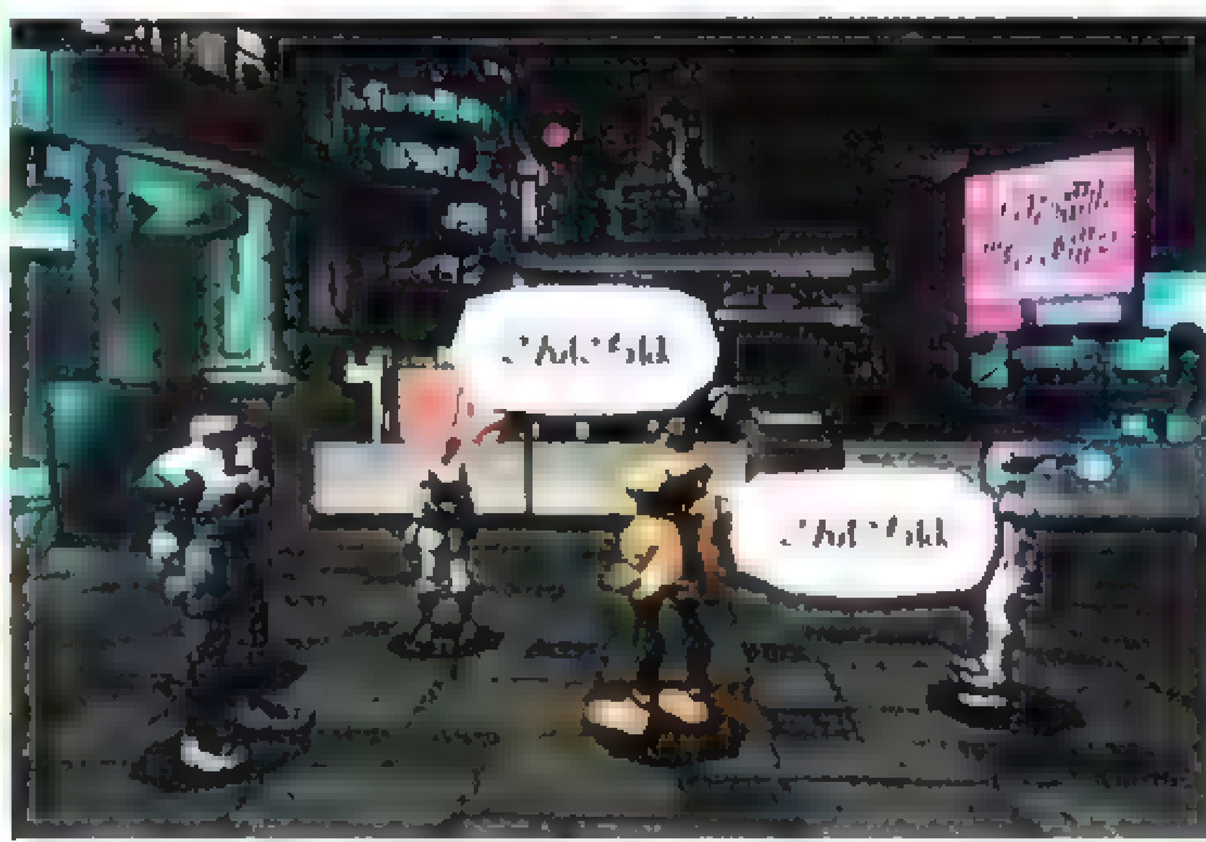
《PHANTASY STAR ONLINE》的故事是在一个实时的3D世界中展开的，所以，就连那从地壳里面冲出来的龙，都能够让玩者感受到无与伦比的紧张和刺激。



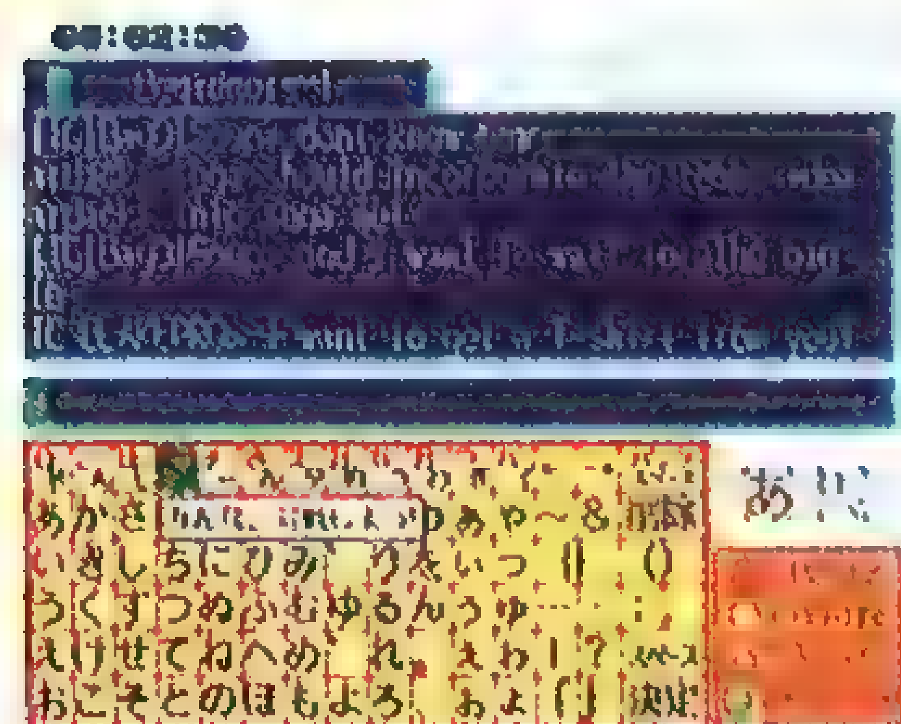
游戏中的故事背景

游戏的年代背景是人类可以利用太空船自由来往于各个星球的年代。故事是由一艘到达该星球的移民船开始。在第一次移民船开拓之后，随后而来的第二次到来的移民船亲眼目睹了该星球表面的一次大爆发。在第二艘移民船到达该星球时其燃料早已经用尽，在无计可施的情况下，移民船只有被迫降落。在该星球上并没有人类的踪影，而取而代之的，是凶恶的怪兽。究竟发生了什么事情？第一次的移民又去了哪里呢？一切真相都有待你去查询！









不再只是一个人的游戏

既然叫做《PHANTASY STAR ONLINE》，那么游戏中的网络部分一定是必不可少的重点。而利用INTERNET就可以与世界各地的人一起进行冒险，与不同的玩家交换情报，一起冒险以及找寻有共同目标的同伴，在《PHANTASY STAR ONLINE》中都可以实现，这种情形可真是不可思议呀！



横跨了13年的超级大作——游戏制作人中裕司访谈实录



记：在去年秋季的GAME SHOW中，SEGA展出了一段30秒的《PHANTASY STAR ONLINE》片段，不知游戏的进展究竟如何呢？



中：其实我们前几次的展出只是想让大家对这款游戏有一个大概的了解，至于进度嘛，到现在为止大概才只有20%－30%左右吧！

记：本作的制作工作究竟是何时开始的呢？

中：最开始是我们留意到市场将会变成互联网主导，而RPG的市场也较大，所以便极力找寻适合的游戏种类。终于我们发现了这款多年前的作品，希望能够将一种全新的感觉带给大家。为此，我们也做过无数的实验，证明网络上面合作的动作游戏确实是可行的，才开始认真的制作。



游戏内的人物造型。

游戏中的冒险者们



记：RPG虽然非常吸引人，但总给人一种费时的感觉，对于这方面你们是怎样去处理的呢？

中：吸收了互联网动作游戏的经验，我们打算制作一种过关形式的游戏，同时也会对应多种语言，希望能够吸引来自各国的玩家。

记：对于中裕司先生来说，本作的确是款久违的作品呢！

中：对呀，你没有觉得现在的RPG都着重故事的交代而忽略了原来"角色扮演"的真正意义吗？制作《PHANTASY STAR ONLINE》，就是要让玩家们选择一个真正属于自己的角色，去体验该角色自己的故事。

记：网络上游戏最需要考虑的，当然是上网时间的问题，游戏会如何去解决呢？

中：所以游戏将会以一个一个任务的形式进行，当中当然要靠玩家与玩家之间的合作精神。

记：本作将会以动作为主导吧？

中：对，这次我们将会以动作的形式进行游戏，不过，因为是共同战斗的关系，所以在战斗中，仍然可以作文字上的交流，决定作战的方案的。

危险的海洋变异生物

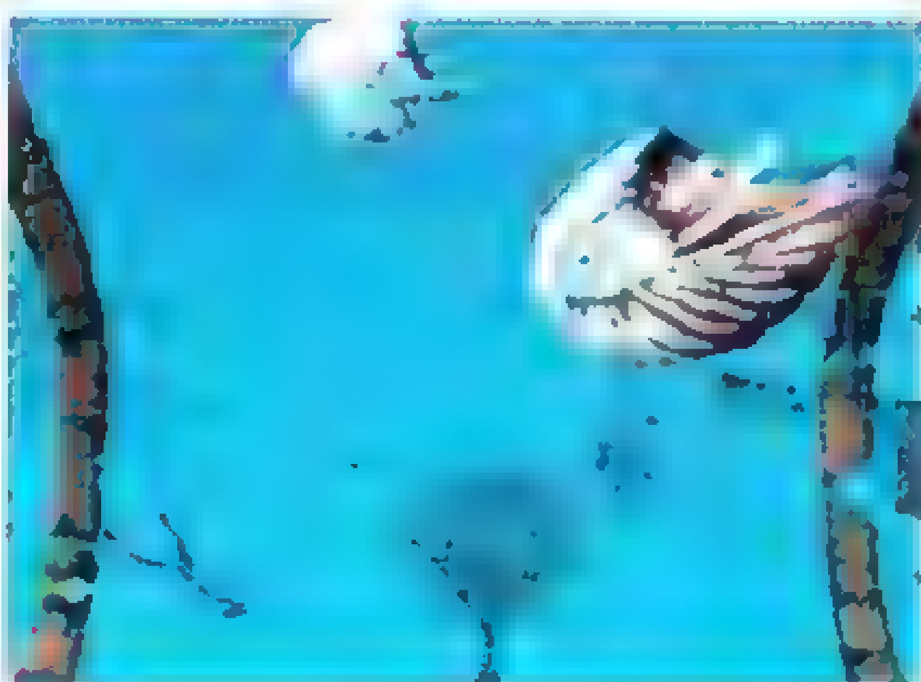
上接20页



此公一次放出来的电量足以令你后悔碰到过它

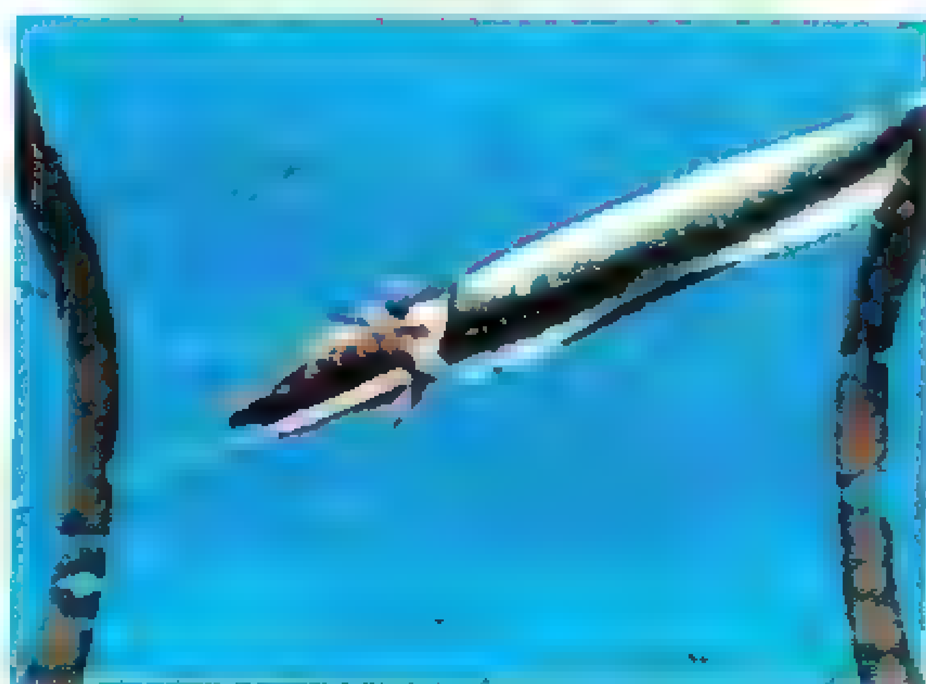
不要看它外型如此美丽，靠近之后后果自负！





变异后的鱿鱼将会用它的十只触手来攻击玩家

变异后的鲨鱼将会是你在海洋中所碰到的最大的威胁



✦ 外型十分像贝壳类生物的古代深海生物



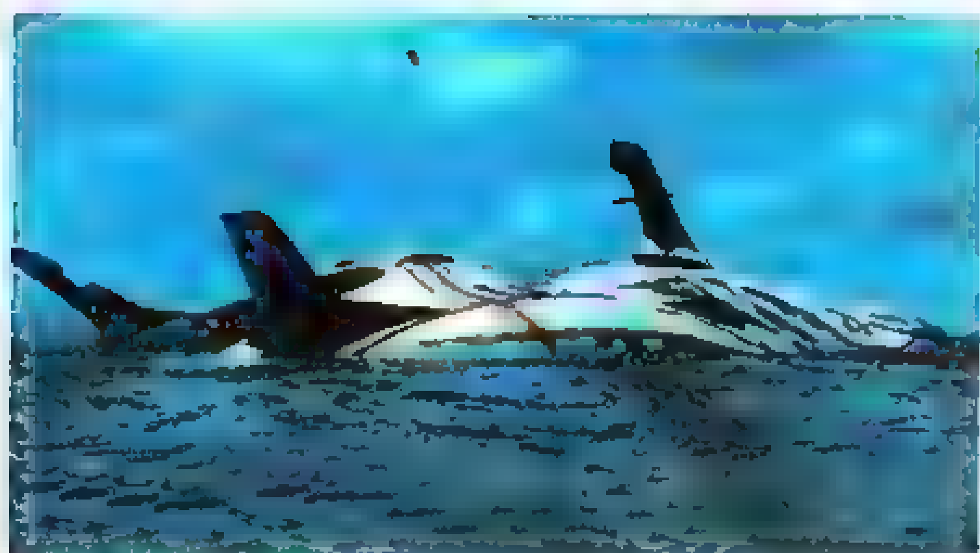
青之6号

TIME AND TIDE

DC | SEGA | GD-ROM
游戏类型 AVG | 发售日期 预定夏季发售

[illegible]

故事



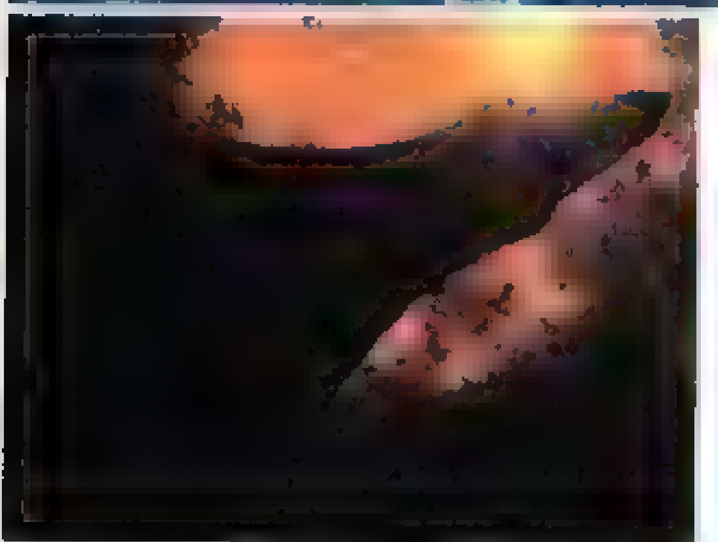
不久的未来，由于世界人口的急剧增长及环境的逐渐恶劣，世界各国都将海洋作为新的适合人类居住的地方，并且打算在海洋中建立一个新的世界，于是世界各国便成立了一个名为"青"的国际组织，目的是管理海洋及海洋安全防卫，并且对各国派出的里魔进行任务分配。而"青"的组织者左·大克在建立了"青"之后不久便背叛了全人类，他利用人工的办法使海平面上升，直接导致了10亿人的死亡，而且还利用DNA的变异与组合制作出一群拥有两种生物细胞的合成生物以及一种具有智慧的水栖人种。在此之后，左·大克便利用各种合成生物向人类发起不断地攻击，幸存下来的人们再一次受到了死亡的威胁，而此时唯一能够和这些合成生物战斗下去的就只有"青"了……

游戏





游戏中，玩家要扮演的就是OVA版本中的男主角速水铁，他曾经是"青"的成员之一，而本作中所讲述的是速水加入"青"之前的一段原创故事，也可以说成是《青之6号》的一部外传吧。



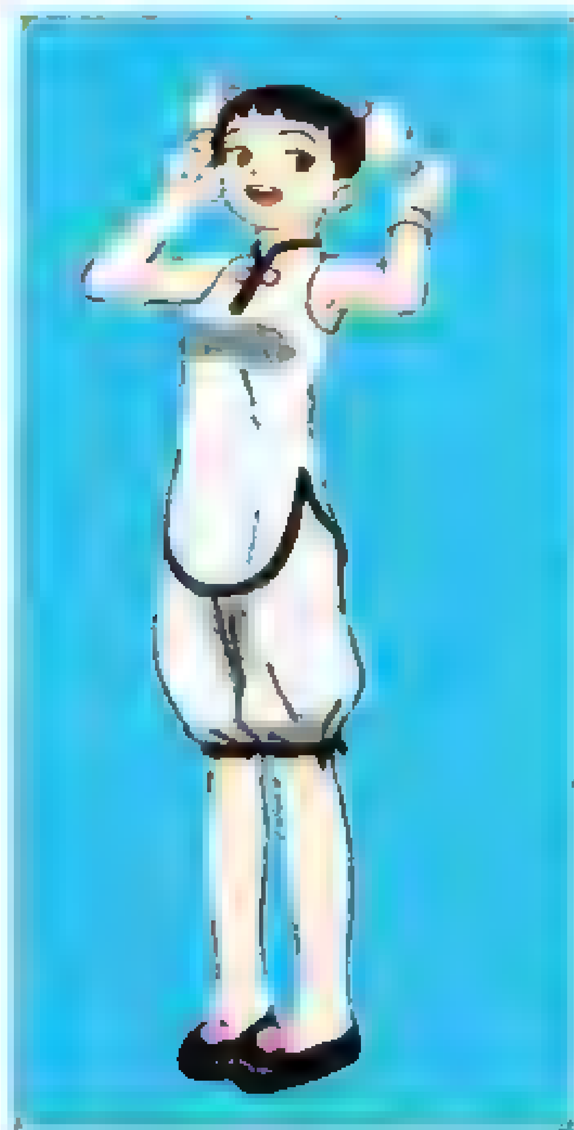


人物



速水铁

毕业于"青"组织属下的军官学校的一名出色的职业军人，曾经是国际组织"青"的潜水艇驾驶员，同时也参与了战斗艇"格兰巴斯"的开发工作。后来不知受到了什么挫折而离开了"青"，随后便以海洋打捞为职业而旅行于世界各地。



兰芳

由于左·大克发动的反叛，她在一夜之间失去了所有的亲人，变成了一个居无定所的孤儿。后来与速水铁相遇，并且感到速水就是她唯一可以信赖的人。



阳春玉

一位神秘女性，在游戏的初期出现，并且委托以海洋打捞为业的速水到沉没于海底的城市中打捞出3幅画像。本人似乎与"青"之间有着不为人知的关系。

左·大克

"青"的创建者之一，也是全人类的背叛者。左·大克是世界遗传因子工程学研究方面的权威，并且利用遗传学研制出一种由两个细胞组成的合成生物。



而且现在军方仍在使用的小型机动兵器及机动航母都是由他研制出来的。至于为何会突然对人类发起如此的攻击，至今仍然是一个谜……

穿梭于海底城市之间

本作中有很多时候都会要玩家驾驶着速水铁的小型战斗艇"格兰巴斯·塞勒"在深海中探索，不停地打捞一些深海宝物。而要想在充满危险的海底生存下来，就必须了解海洋中那些变异的合成生物。

隐藏于海洋中的危险



在海洋里航行，对于这些危险的合成生物不得不小心，这里所列出的只是游戏中的一部分，要想保住自己的性命，可一定要加倍的小心呀！

强化自己的装备

在游戏中，玩家通过每完成一项工作来得到一定的报酬，然后可以利用所得的这些金钱来强化自己的"格兰巴斯·塞勒"号战斗艇。





下转19页

DC | CAPCOM | GD-ROM
游戏类型：ACT+STG | 发售日期：未定



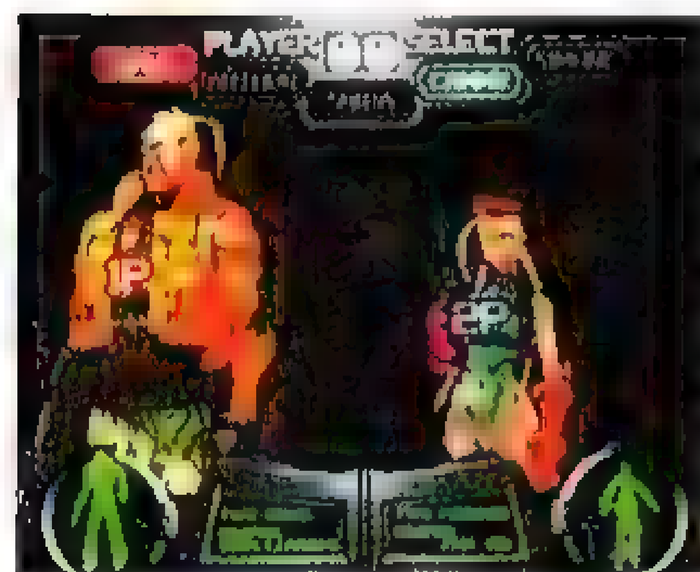
近来CAPCOM似乎总爱与别的知名厂商合作来推出新的作品。先是SNK，而这一次则是以制作射击游戏闻名的“彩京”。而这一款由这两家公司合力制作的动作设计游戏《GUNSP9KE》融合了CAPCOM的一些招牌人物以及“彩京”那绝妙的射击创意，相信一定会使你赞不绝口的。

故事背景

西元20XX年，全世界都陷入一片经济恐慌，各地不断发生破坏活动，人们生活在混乱、不安的世界里。因此，政府组成了一个专门保持和平的机械化部队，部队所有成员都装备着机动力极高的“MOTORBOOT”，绝对的速度第一！



制作阵容

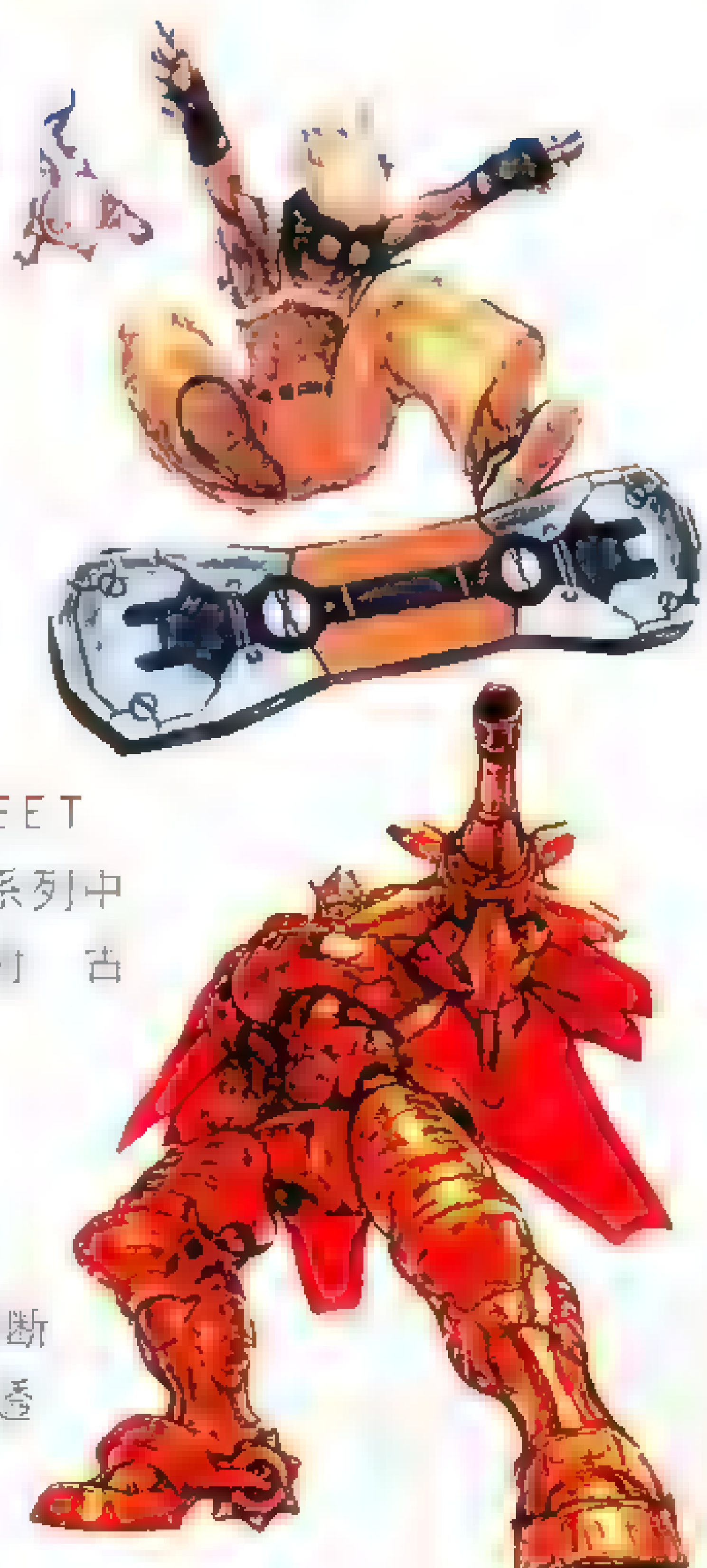


《GUNSPIKE》的故事背景发生在一个已经荒废了的未来，玩家所扮演的是一支极富正义感的特殊部队，维护世界和平。而人物设定是由CAPCOM中的西村纪小姐负责，她曾经担任过《CYBERBOTS》的人设。除此之外，整个游戏都是由多边形制作，令其立体感及空间感都大大的加强！

登场人物

SHIBA

曾经是SNOWBOARD比赛的冠军，对滑板有着极其深厚的感情，就算是在战斗的时候也不会放开。





NASH

在《STREET FIGHTER ZERO》系列中出场的美国空军中尉，古烈的亲密战友。

ARTHUR

《魔界村》中的主角，一名勇猛果断的骑士，在今作中全身都穿上了密不透风的铠甲，威武无比！

CAMMY

和NASH一样都是从《STREET FIGHTER》中加入的街头战士，号称无敌的人间兵器。

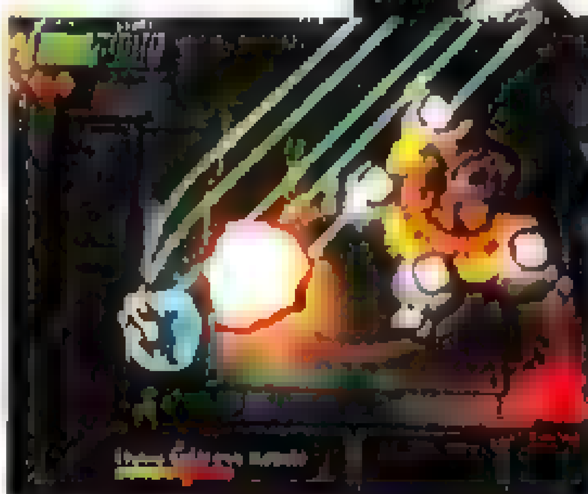




SIMONE

全身铠甲的女性战士，手持一把长剑，身手不凡，其身份目前是一个谜。

攻击方式



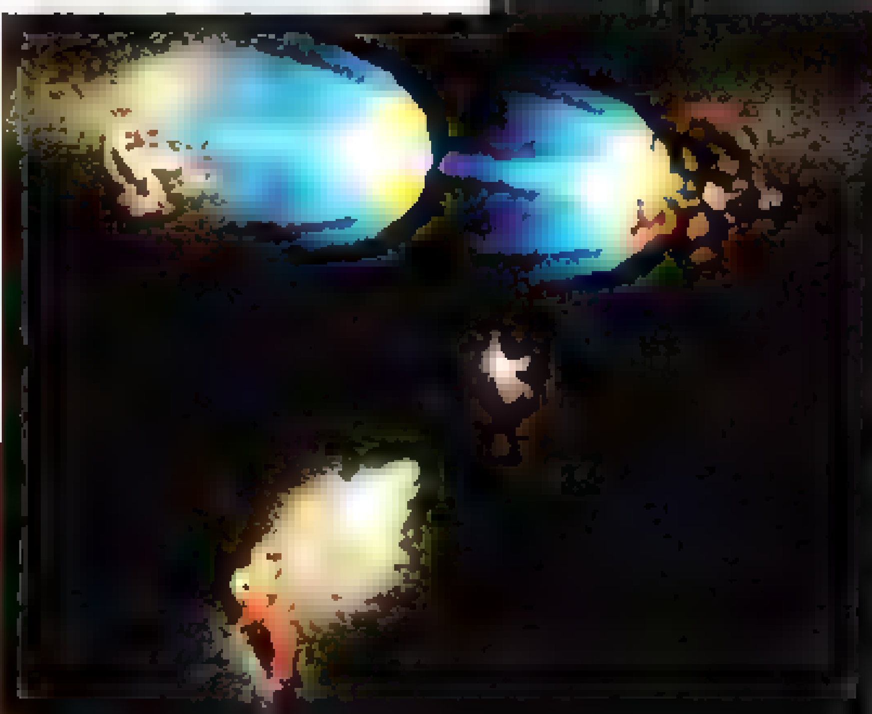


本款游戏中操作十分的简单，一共只有三个使用按键，玩家可以用这三个按键来组合出5种不同的攻击方式来，这5种攻击方式有普通射击、炸弹、近身攻击等等。

其他的攻击方式

HEAVY SHOT

和炸弹攻击类似的攻击，但威力更加强大。不过其缺点就是使用的时候会有较大的空隙，容易受到攻击，所以在使用之前应该多多考虑。



SPECIAL ATTACK

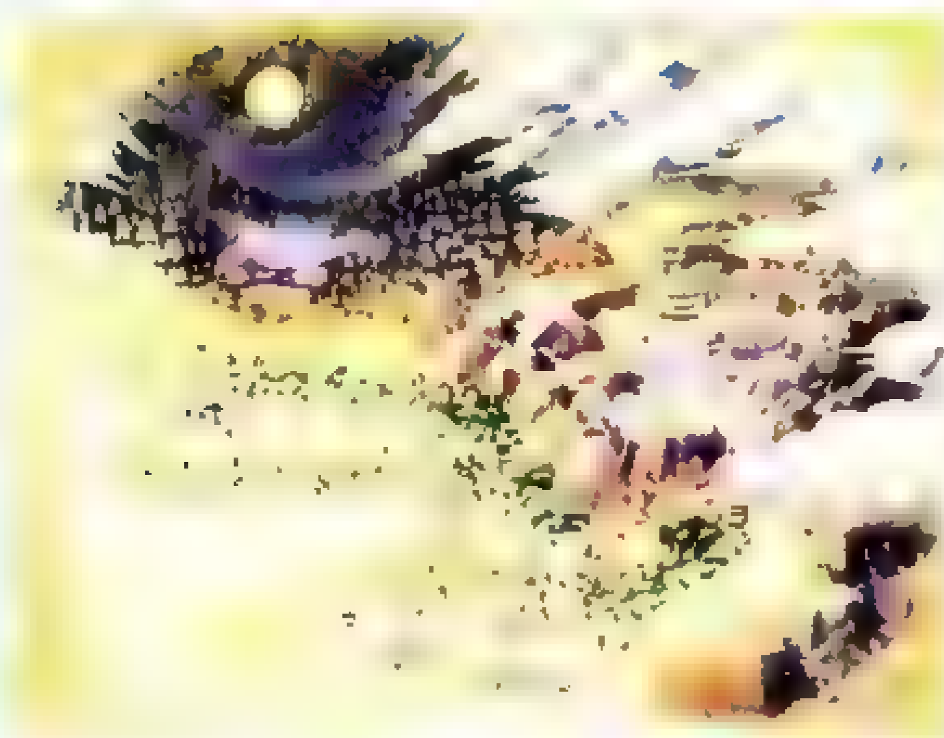
游戏中的每个角色都有自己独有的SPECIAL ATTACK，除了攻击力十分强大之外，其动作也十分地“COOL”。

Napple Tale®
Arsia in Daydream

DC	SEGA	GD-ROM
	游戏类型 ARPG	发售日期 未定

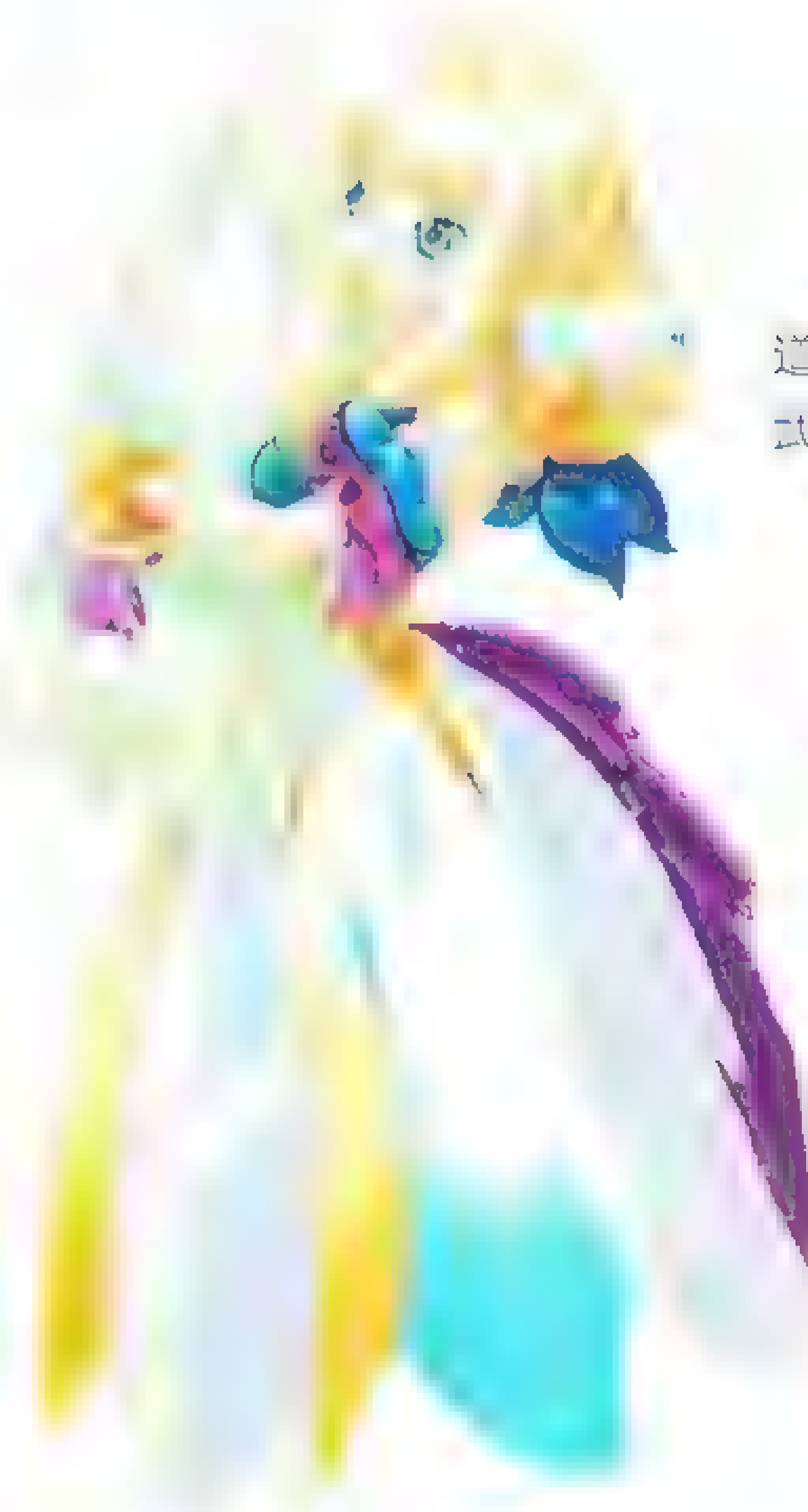
SEGA的这款游戏肯定会受到广大DC机主的青睐，因为它制作力量强大，人设可爱，极易上手且又有引人入胜的新玩法，怎不令人喜欢呢？如果可以使人轻松又有好心情的话就一定是好游戏！如果画面又让人觉得赏心悦目，这个游戏就真是超级佳作了。我想这个《Napple Tale》就可能是这样的游戏。

在梦幻国历险！



游戏的故事发生在一个叫做梦幻国的神秘世界，这个世界介于现实世界和沉睡世界之间，并且春、夏、秋、冬、过去、未来都存在于各自的空间中，玩家要操纵一个迷途的小女孩在这个古怪的世界中历险。要指出的是，这个神秘世界和迷途的女孩都做得很漂亮，非常吸引人。

可爱的人物



爱丽斯

一个可爱的女孩子。不知道她抱着的枕头会不会是她的武器！



神官

这个树一样的神官会为受伤的主角治伤。

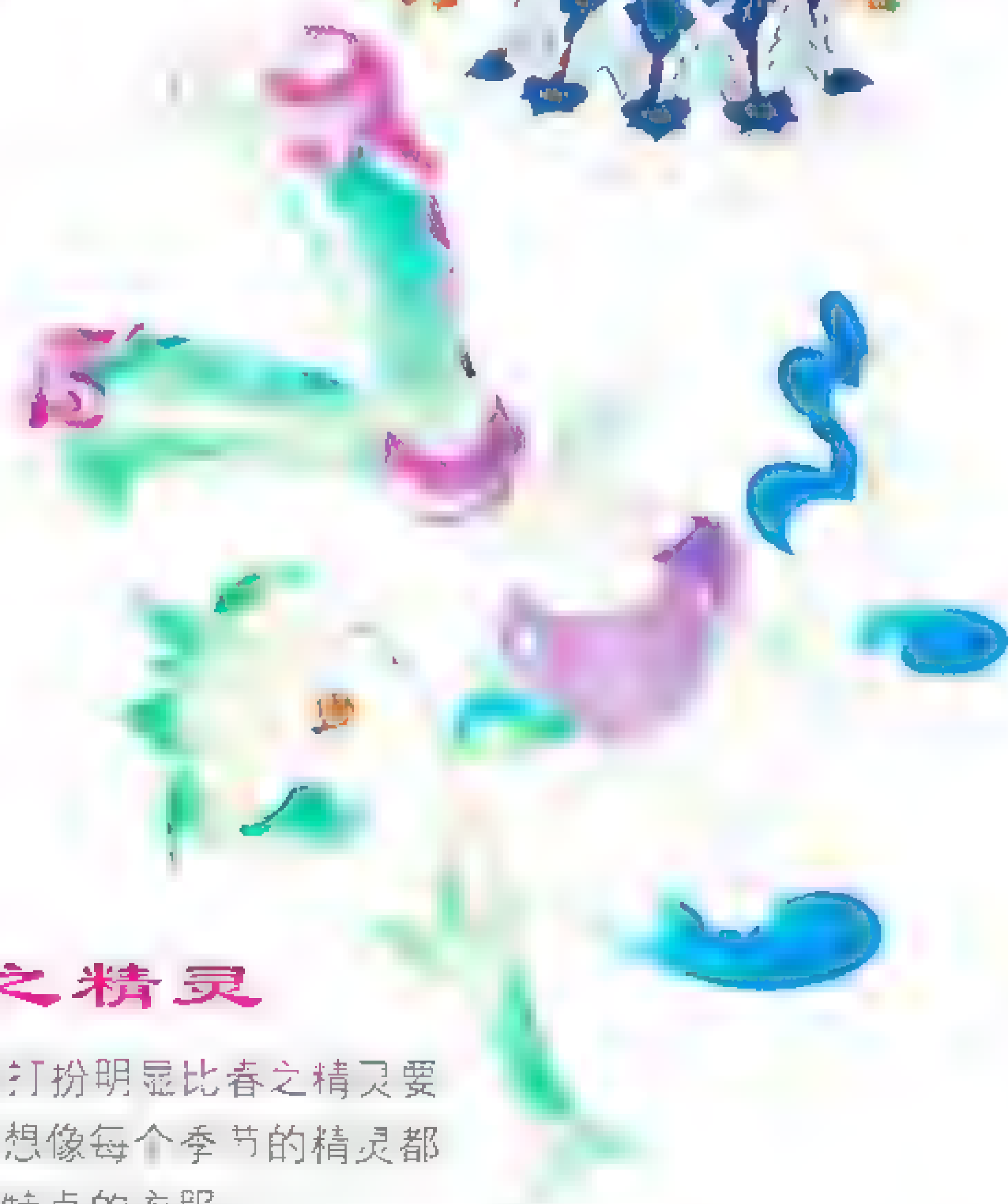
主角

她在梦幻国迷了路，为了回到现实世界在梦幻国四处寻找回家的方法。



塞西璐

看上去文静又忧郁，她是主角的好帮手，经常在主角遇上难题时作出提示。



夏之精灵

夏之精灵的打扮明显比春之精灵要活泼一些，可以想像每个季节的精灵都穿着有自己季节特点的衣服。



Jackson

外表像一只牛的Jackson好像有一个“牛BAR”不知是不是在他的“酒吧”买道具。

春之精灵

必须在Nappie World才可以看到她的样子，否则她对一般人来说是透明的。

援助精灵



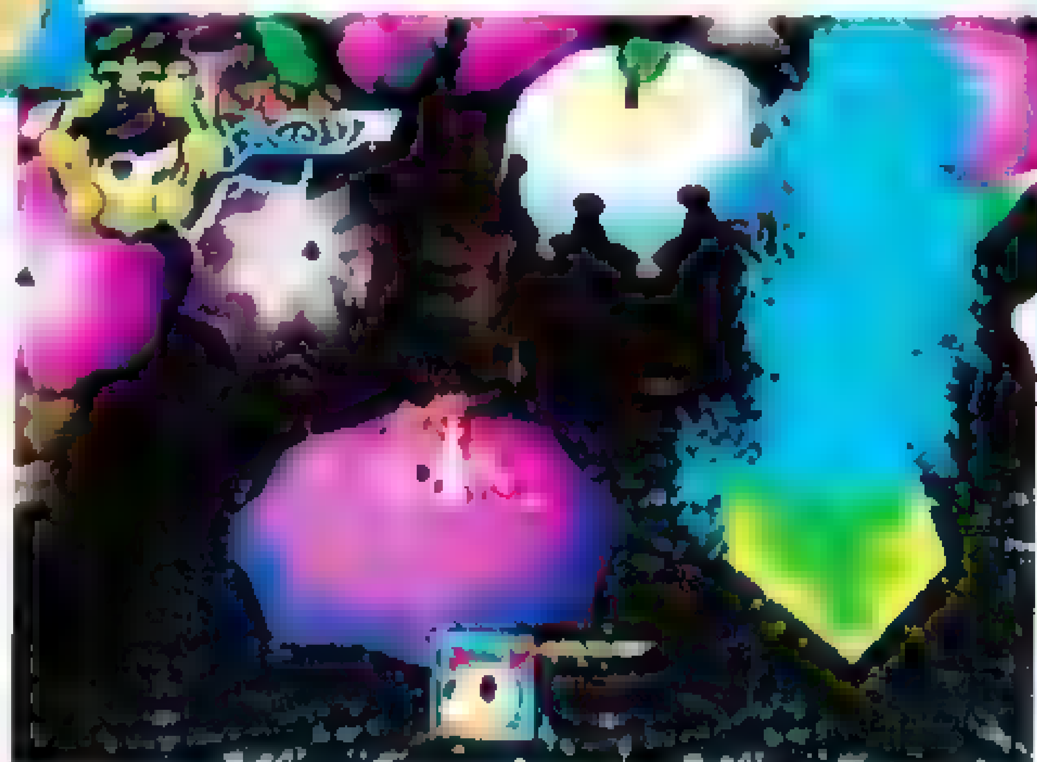
在游戏中会有一个叫帕菲特的小精灵帮助玩家，为这个游戏增添了不少的乐趣。



帕菲特有很多种样子

战斗系统

主角拿着的心形手杖是她的武器，只用挥动这个手杖就可以把敌人打倒。战斗系统简单到如此地步是因为游戏的重点不在此处。



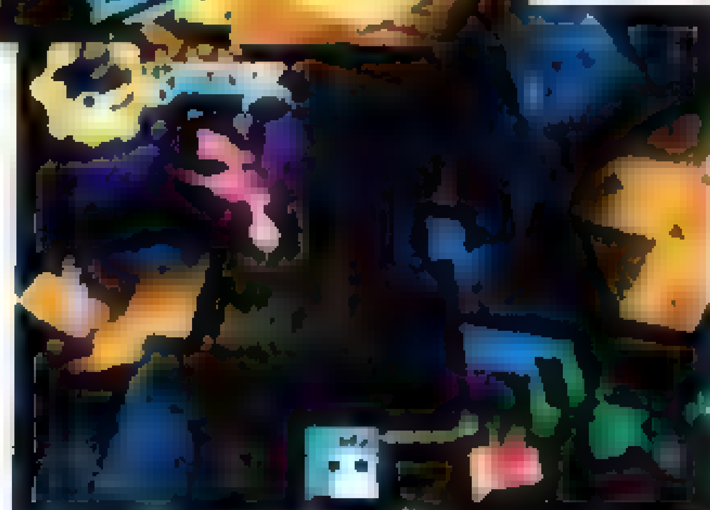
游戏剧情

游戏可以分为6个部分，分别是春、夏、秋、冬、过去、未来。每一个部分都有10～20个小故事，玩家可以在很短的时间内就欣赏完一个故事。



联网对战

这款游戏竟然对应网络功能！想来是SEGA为了配合DC的网络才特意制作的。





ORPHEN

Sorcerous Stabber

PS2 | CD-ROM | 游戏类型 ARPG | 发售日期 预定春季

以日本人气动画《魔术师奥芬》为蓝本的ARPG游戏！动画片就是攻略！

如果你是一个动漫迷的话一定会知道日本的人气动画《魔术士奥芬》，现在角川书店即将把奥芬请到PS2上玩一玩。如果你真的看过这个动画片的话玩起来就会更有感觉，并且不需要攻略！因为游戏是以动画原作为蓝本，很大一部分的故事情节会跟动画一样。而且在PS2上的画面也很漂亮，绝对是令人期待的RPG大作！

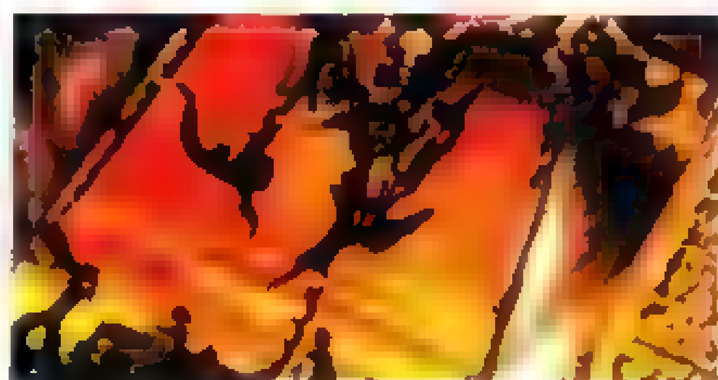
游戏的主角



既然是由动画改编而来，游戏的主角当然就是动画中的主角——魔术士奥芬。其实看他的外表可一点看不出像是一个魔术士，因为他的打扮就和时下的一般青年一样。

四章故事

游戏虽然是以动画为蓝本，可也不是一点变化也没有。游戏中除了原来动画中的角色以外，还会出现一些新创造的角色，而游戏共分四个章节，第一、二章忠于动画原作，第三章是新创作的故事，当完成了这三章后就可以来到关键的第四章。前三章的顺序不是固定的，玩家可以任选其中的一章开始游戏。由于改编自动画，所以游戏也继承了动画中优秀的故事，使得玩家可以更加的投入，而且游戏中有大量的原创动画片段来铺陈故事情节。



考量敏捷度

在游戏进行中不时会出现一些陷阱，这就需要玩家的有很高的敏捷度才可以安然过关。此外，游戏中也会有很多的谜题让玩家去动脑筋，而解谜的成功与否会影响故事的发展。所以游戏应该是有多个分支甚至结局的。



不跑快的话就只有被压死了



这时要若止若停

新颖的战斗系统

作为一个ARPG游戏，《SSO》的动作成份也很重要，这一点在战斗系统中体现得非常好。游戏的战斗系统分为两种模式。一个是普通模式，使用回合制，并且加入了即时战略的成份，使得这种战斗系统更加注重战略的正确与否；另一个是BOSS模式，当和BOSS战斗时会进入动作游戏的一对一对战模式，玩起来就像一个动作游戏！



华丽的战斗场面



DC | CAPCOM | CD-ROM
游戏类型 ACT | 发售日期 4月27日

千呼万唤，CAPCOM总算推出了POWER STONE的续作，这次的POWER STONE2不但保持了原作的一贯风格，更加强了原作中的那些令人感觉豪爽无比的技击感觉，各位DC的机主们，还犹豫什么？跟着我，上吧！

十字键／ANALOG	角色移动
START	开始游戏
X键	普通攻击、投掷／发射／砍下
	(手持道具时)
Y键	重攻击、拾起／放下／坐上(手
	持道具时)
A键	跳跃

“POWER STONE”里有价值的道具

在冒险模式刚刚开始时，玩家要选择一个游戏角色与电脑操纵的敌人进行战斗。当打败敌人之后，主角在这一关里捡到的宝物便可以据为己有，与前作一样。除了主角拾到的物品之外，还有珍稀的宝物！至于这些宝物自然就要靠玩家自己在战斗的时候入手细寻找了！





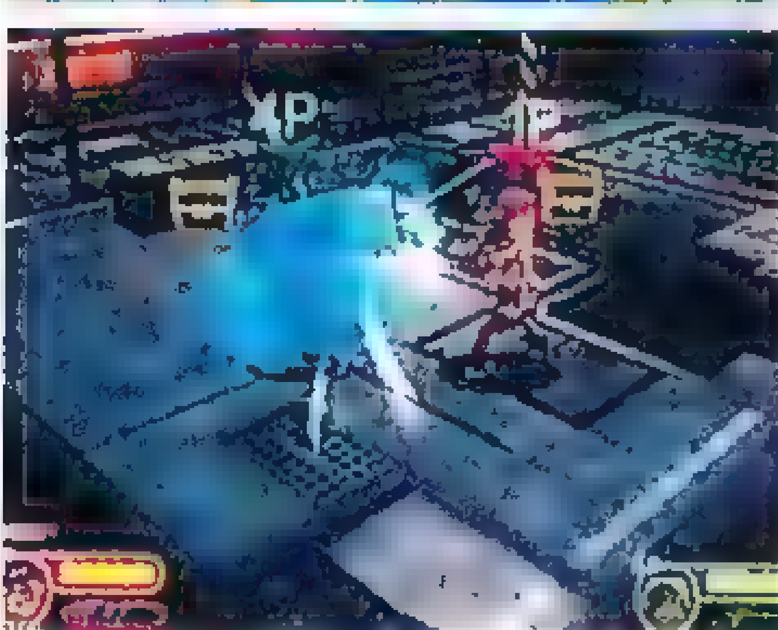


DC版的《POWER STONE2》与前作有很大的区别，而且因为设定有MATCHING SERVICE，所以可以通过网络和不相识的玩家们进行通信对战。由于《POWER STONE2》并不能算是一个格斗对战游戏，因此希望玩家能以更多ACT类游戏的心态来玩，相信能够从中获得更多的乐趣。



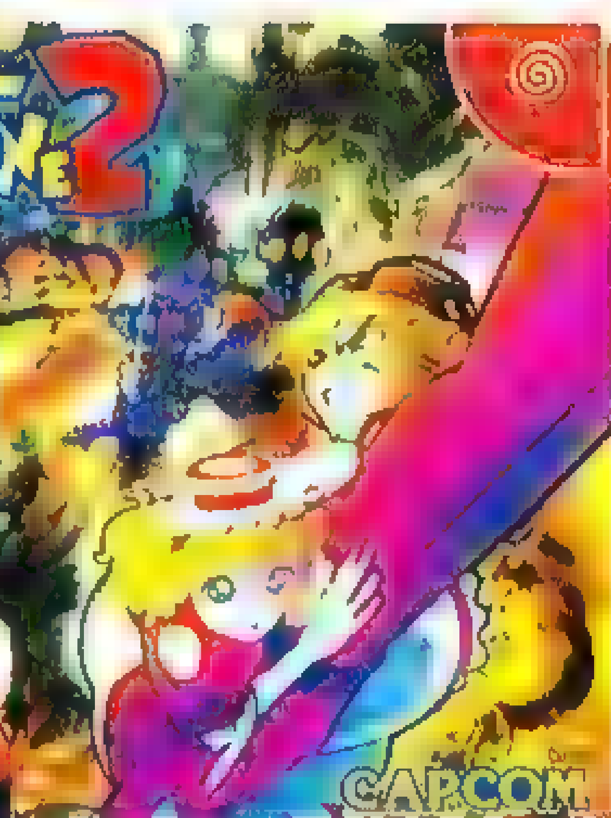






中的战斗模式

在《POWER STONE2》中的战斗比上一代要更加精彩得多，不但最多可以4个人进行对战，而且玩法也是多种多样的，不但可以进行陆地战，还可以进行海战或空战！绝对过瘾！









道具获得！

道具一般都是隐藏在宝箱当中的，但是当主角击中各种隐藏的机关的时候也会出现一些道具的。一般来说出现的道具大多都是武器，玩家在操作主角接近敌人的时候，只要再按键就可以使用手中所持有的道具了。(什么道具　不只包括武器)







在取得每一关的道具之后，玩家可以将主角获得的所有道具在商店里面进行合成，这样就能够制作出更加强大的道具出来。虽然有的时候会合成失败，但是一旦成功的话，那可是“前途不可限量”的哦！

特别的道具！



如果玩家可以在要求时间内过关的话，游戏主角还有可能获得其他特别的道具！



游戏模式

BASIC MODE

单单只是看名字就能够猜得出来，这个是最基本的模式，玩家只能一个人进行游戏。



不过中途可以让朋友加入对战，此外，续关次数是没有限制的！

ARCADE MODE

4个人对战的基本模式，实际上就是BASIC MODE的强化版本，同样可以在中途加入对战，而且续关的次数同样没有限制。





ORIGINAL MODE

最多4人同时对战，玩者可以组成不同的队伍进行游戏（1对4、2对2、3对1等）。在这个模式之内，玩家们可以协同使用"合作攻击"。



ADVENTURE MODE

单人专用模式，比赛途中玩家可以收集到各种各样的道具及卡片等等，甚至还可以取得特殊道具，当取得了一定分数之后，玩家可以在道具店里面买到其他道具，还可以进行道具的合成。



ITEM SHOP

顾名思义是道具商店，玩家可以选择购买道具，还可以进行道具合成，就好像在ADVENTURE MODE中一样。但是有一点玩家是必须注意的，那就是合成道具有时会失败，至于合成元素则分为道具、材料卡片和要素卡片。





EXTRA OPTION

只要玩家达成了某些条件之后，就可以取得隐藏选项，而这个选项没有开关和别人对战时便可以选择，另外还可以调校此模式的难易度及操控等等。



NETWORK

通过DC内置的MODEM，就能够接拨《POWER STONE2》的专用网站，除此以外，还可以进行网上对战，不过此项功能暂时还不能在大陆使用，相信在不久的将来，我们也可以玩到DC的NETWORK。

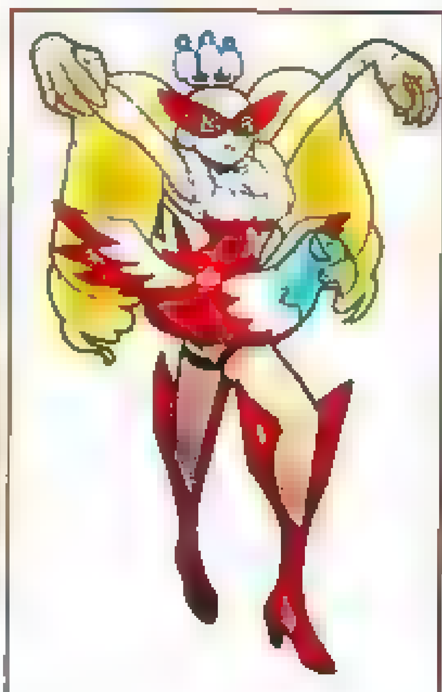


场地说明

BLUE SKY AREA

飞船上的战斗场地，这个场地内有相当多的炮台。场地中央非常宽广，可供数名对手在一起混战。当一定时间之后，飞船便会解体，此时，所有的角色都会从空中跌下，最后大家会落到空中花园，在花园内有一架坦克可以供玩家使用。





DARK CASTLE AREA

城堡这个场地的面积虽然不小，但是在中间有一条河，所以仍然是不大能施展开来。此处没有炮台，不过道具都还是非常多的。同样，在一段时间之后，城堡会开始起火，玩家要从一边逃到另一边，比较有难度，在最高点玩家可以进入城堡内部，不过里面仍然没有任何武器，道具却一大堆！



TOMB AREA

一个有各种各样陷阱的遗迹，注意墙壁的电脑会定期喷出火焰。一定时间之后，地板会开始下降，玩者会被大石追赶至出口，途中还可以乘上滑板增加速度。

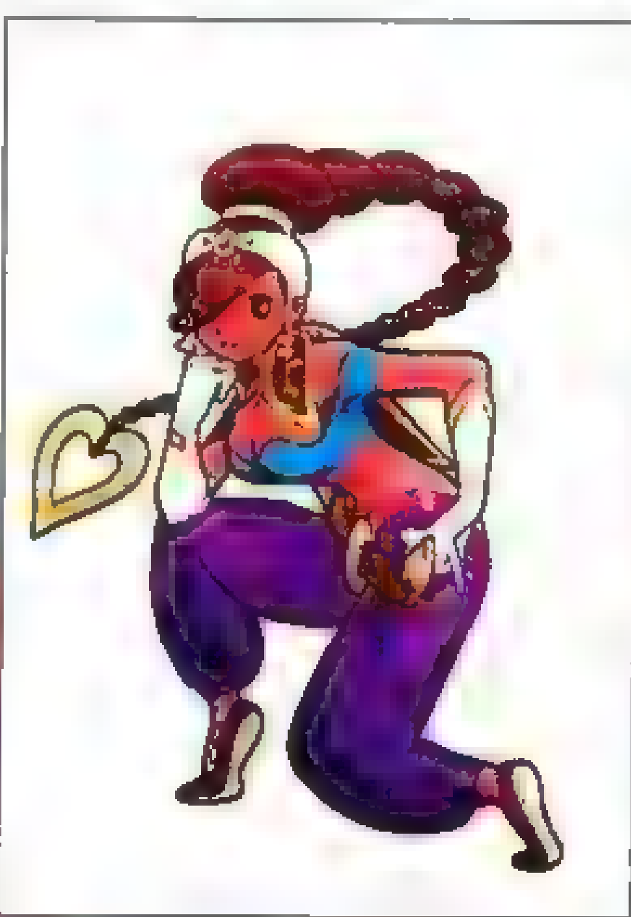
ICEBERG AREA

与TOMMB AREA截然相反的一个场地，一开始是在潜水艇上面展开战斗，过了一段时间之后，潜水艇便会撞上冰山，冰山上面有着许多宝箱，然后你会看到这里的新场地，由于冰面非常滑，所以在你移动的时候记得要分外小心！



SPACE STATION AREA

在五个场景中最复杂的一个场景，开始时只有一个平台存在，不过随着时间的推移，必须利用转移器来移动到另一个平台上面，在平台最顶端的地方会有一只异形，击毙它的话得到的金钱可是真的不少哦！

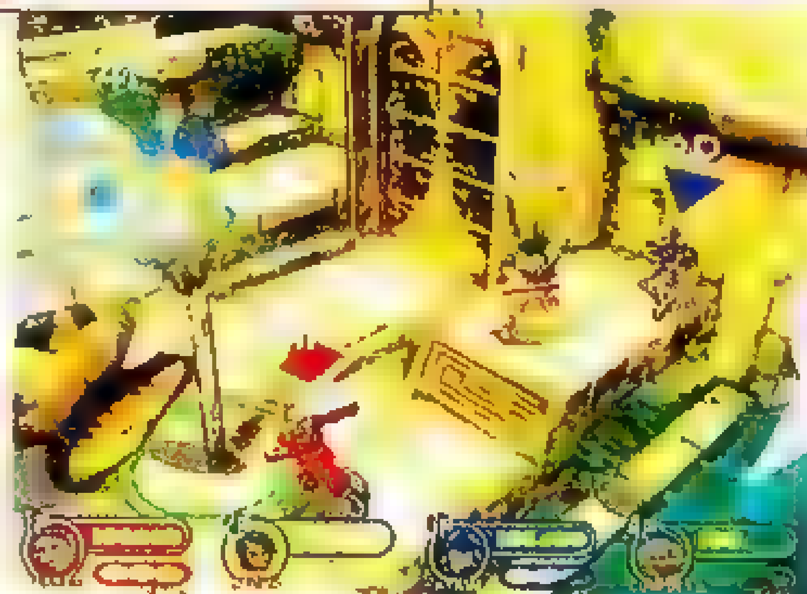








二人同心，其利断金！







画面

音效

系统

游戏性

紫枫

SNK公[illegible]的经典射击系列作品的第[illegible]作，实际上应该算是第五作[illegible]。与[illegible]一样，在保留了系列[illegible]爆笑[illegible]的同时[illegible]加入了[illegible]新的要素，如[illegible]之类的战斗工具等等。[illegible]游戏给人的第一感觉就像[illegible]MS2[illegible]一样，在[illegible]之中会[illegible]爆笑[illegible]。如果[illegible]RPG和SLG类游戏的话，不妨[illegible]试这款SNK的最新作品。

评分: 7分

GOUKI

本以为这个游戏到了"X"就已经不会再有什么大发展，想不到"3"会做成这样?!感觉上更像是一个大杂烩的东[illegible]，从天上打到地上，再打[illegible]海……游戏难度与"X"相比略有提高，大[illegible]的BOSS给人的影响比较深，感觉上这已经是MVS基版的极限了[illegible]。最搞笑的就是打僵尸那一段，[illegible]想去仔细观察画面上的每一个细节，根本[illegible]没空[illegible]认真进行游戏，[illegible]艺术品[illegible]的感觉。

评分: 7分

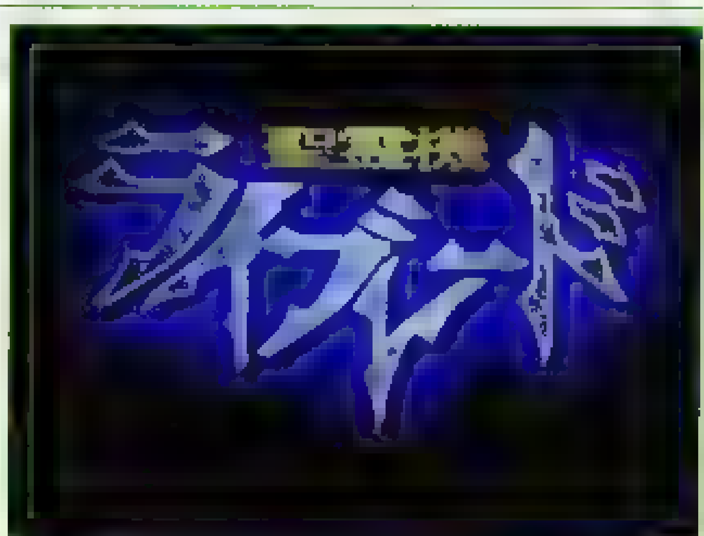
D・S

经典动作射击游戏的第四弹。难度比前[illegible]作上升了不少，隐藏要素仍然非常多，而且出现了游戏分歧点，再加上数十款新增道具，可谓十分耐玩。强力推荐给广大《合金弹头》迷们，相信它登上排行榜的日子也不远了。

评分: 8分

热血推荐

METAL SLUG3 SNK/MVS/METAL SLUG3/STG/系列第四作/2P



画面

音效

系统

游戏性

D・S

[illegible]战[illegible]+[illegible]机器人大战)的综合[illegible]，在整体表现上中规中矩，基本上达到了WINKY SOFT的最[illegible]水[illegible]。[illegible]游戏中的机[illegible]都[illegible]，[illegible]较[illegible]，在育成部分与人[illegible]话题[illegible]系统[illegible]比较[illegible]，自由度[illegible]提升，[illegible]是本月值得[illegible]的游戏。

评分: 7分

GOUKI

WINKY SOFT独立之后的第一部作品，[illegible]拿到这款游戏后的第一个想法就是[illegible]以后的机战是否还有这家公司的[illegible]呢？如果没有那就实在是有些可惜，相信[illegible]不会让我们失望的[illegible]。说回游戏本身，系统[illegible]其实和机战系列没有什么分别，[illegible]就应该能很快上手。最[illegible]的是[illegible]的[illegible]，热血主题歌[illegible]推荐[illegible]。

评分: 7分

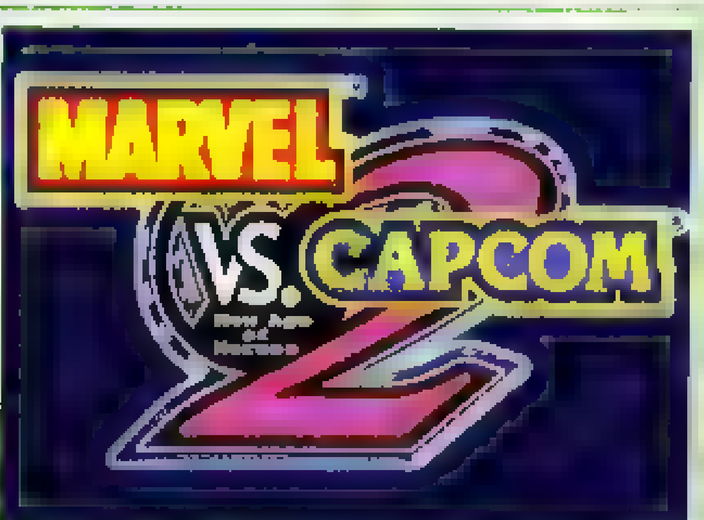
EYES

以前没玩过这种恋爱育成的战棋游戏，玩过几遍后，总体感觉还是不错的。它实[illegible]是一款PS版《樱大战》，虽然人设方面比之"师傅"有所不如，很[illegible]主题曲和配乐。有一定难度的战略性，加上各种事件，使它具备相当的[illegible]玩性。它绝不仅是《机战α》发售前的[illegible]，爱好育成或战棋的朋友，请[illegible]。

评分: 8分

热血推荐

圣灵机 WINKY SOFT/PS/RAY BLADE/SLG/原创/2000-3-23



画面

音效

系统

游戏性

D・S

[illegible]NAOMI基板的极佳机能，更[illegible]。CAPCOM的[illegible]，[illegible]这是DC[illegible]上的[illegible]之作!

评分: 9分

紫枫

[illegible]绝对是CAPCOM的"VS"系列中最[illegible]的一作![illegible]的画面、[illegible]的内容以及良好的操作性能[illegible]是紫枫向玩家大力推荐的理由。凭借着DC强大的机能，游戏的[illegible]，[illegible]所有的[illegible]，[illegible]整个游戏画面充满[illegible]感。[illegible]推荐[illegible]!

评分: 8分

GOUKI

400RMB除以56，平均下来一个角色只用7RMB多一点就可以!这么[illegible]的[illegible]哪里去找？的确是DC机上的[illegible]之作，就算你平时不怎么玩格斗游戏也是同样很值得推荐的。[illegible]的画面下还有一些非常爆笑的东西在等着你，例如那个[illegible]就是个非常搞笑的角色，而樱的[illegible]变身，终于让我知道了"暗黑之樱"是怎么来的。[illegible]的"终级核能钻[illegible]"……光听这名字就够酷吧!唯一的缺点就是角色的平衡性不怎么好[illegible]GOUKI[illegible]，不过这也是[illegible]CAPCOM了，看看KOF99的平衡性就知道了。

评分: 9分

黄金珍藏

美国漫画英雄对CAPCOM2 CAPCOM/DC/MARVEL VS CAPCOM2/2DFTG/2000-4-23/乱斗系列第四作/对应网上对战



画面

音效

系统

游戏性

GOUKI

[illegible]需要了解《合金装备》[illegible]的[illegible]开始了游戏，结果[illegible]不可收拾，故事方面全是与PS上的没什么太大的关联，[illegible]上校仍然[illegible]……本人[illegible]GBC[illegible]2D[illegible]表现不出PS版那样[illegible]，不过玩过之后才觉得原来[illegible]被敌人发现[illegible]。另外游戏的VR TRAINING难度不低，值得一练，[illegible]MGS国际版的VR DISC，GOUKI花了[illegible]星期才终于[illegible]的成绩拿到第一，结果没有PDA，还是玩不了忍者MODE……[illegible]忍者MODE的记录[illegible]那……来信[illegible]!

评分: 8分

D・S

PS版的人气大作《合金装备》的最新作目前登陆GB，虽然以GB的机能要达到PS上的效果是不可能的，但是KONAMI却很好地处理了机能与游戏性的关系，所以玩家不[illegible]此作真髓的表现。关卡的设计也较有独特之处[illegible]上手即被[illegible]。总之，此作绝对是喜爱《合金装备》的玩家之珍藏佳作。

评分: 9分

紫枫

不能不佩服小岛秀夫做游戏的实力，虽然是在GB上制作的，仍然保持了原作的风格，甚至连游戏的音乐也跟PS版的一模一样!不过毕竟是在GB上制作，玩起来没有了PS版那份特有的[illegible]感觉，就好像是在玩FC时代的恶魔城一样。话虽如此说，拥有GB的玩家们还是值得买一盘作收藏的!

评分: 8分

热血推荐

合金装备・幽灵通天塔 KONAMI/GBC/METAL GEAR・GHOST BABEL/ACT/对应连线对战/2000-4-23

[illegible]15分或以下 垃圾GAME 16-20分 不过不失 21-25分 热血推荐 26-30分 黄金珍藏





画面

音效

系统

游戏性

无忌

作为系列的第三作，感觉上并没有超越前两作的水准，多边形的画面看起来有些对稳，游戏中读盘现象严重，影响了射击游戏的爽快感。但在射击游戏日渐式微的今天，《镭射危机》作为一款高难度作品，尤其是打BOSS时，仍以其独特的游戏性吸引着不少玩家。不过无忌最欣赏的还是该系列的第二作（土星版）

评分：7分

D S

TAITO做作为射击游戏的经典老，其作品素质当然毋容置疑。《RayCrisis》的画面多边形表现还算平滑，起角的现象不多，敌机种性能各异，值得反复研究，但是游戏的难度较高，非一般玩家可以应付。用飞碟落落，未开启，点也了一分。总而言之是一款不过不失之作

评分：6分

邪魔天使

这款街机上的《RAY》系列之第一作，是TAITO公司的名作射击游戏。这一次移植到PS上也算是相当成功，除了画面质量比街机稍稍差一点以外还看不出什么毛病，其实就算是在PS上，画面的华丽也让人满意，而3D的射击游戏玩起来比2D更让我有刺激的感觉。游戏的难度为中等偏难，尤其是每关的BOSS真是难哪！游戏的操作也非常好，其中的锁定射击是一个讨好的元素，非常的吸引人，个人认为喜欢射击游戏的朋友应该来玩一玩

评分：8分

热血推荐

镭电危机　TAITO/PS/RAY CRISIS/STG/街机移植/2P/2000　4　20



画面

音效

系统

游戏性

无忌

我对ROCKMAN一向是又恨又爱，因为从FC时代起它就开始折磨我的手指和反射神经。这个《ROCKMAN DASH2》却让人有很久的感觉，就跃难度比正统的ROCKMAN系列要低，关底BOSS不象往常那样变态，玩起来居然有点轻松的感觉。不错！喜欢ROCKMAN玩家可以一试。

评分：7分

紫枫

……不好说，整个游戏比较地无聊，没有什么非常新鲜的东西，不过游戏中的一些MINI GAME还不错的，建议有机会就玩一玩。我以前2D版本的ROCKMAN才是这类游戏的精髓。总的来说，《DASH2》本身是不错的，看来是PS错了……

评分：6分

GOUKI

游戏性不错，人设方面除了主角以外其他角色都还是非常有特点的，操作方面与前作相比有所改进，但在转换视角的时候总是感觉有些别扭，也许是为了让你感觉不到LOADING时间，所以多边形数目减少了，画面让人不太满意。武器的种类很多，玩的时候有一种很充实的感觉，推荐

评分：7分

不过不失

洛克人DASH!!2　CAPCOM/PS/ROCKMAN DASH!!2/ARPG/系列第二作/对应振动手柄/2000　4-20



画面

音效

系统

游戏性

GOUKI：这款游戏对于GOUKI来说可谓是不可不玩，一来是最近确实没有什么好的ACT，上一次让GOUKI投入的美式ACT是《ABE α GO GO》，二来成龙大哥一直是GOUKI心目中的偶像。游戏风格有点像一个纯正的美式游戏，难度也比较适中，控制Q版的成龙大哥与坏人战斗的感觉不错，拳脚键的不同结合就可使出不少的漂亮招式，甚至还有醉拳和反技的设定。看来成龙大哥的确厉害，参与制作，游戏通关后还可看到成龙大哥在制作游戏中的一些花絮。不知什么时候才能看到大哥的《上海正午》呢？

评分：8分

无忌

这是一个完美再现成龙大哥风采的游戏，一个让人异常爽快的动作游戏，而且还是一个美版游戏（让无忌大跌眼镜！）。简陋的过场动画虽然不漂亮，但已得成龙电影的神韵，游戏的难度适中，对成龙的动作也模仿了得惟妙维肖，居然还有"醉八仙"中的"曹国舅转身敬钟离"，真的！所有喜欢动作过关游戏的玩家推荐

评分：8分

紫枫

成龙大哥的亲身之作，绝对值得一玩！游戏中真实再现了成龙大哥的每一个格斗动作，甚至能够重现"醉拳"的经典招式。当你成功使用出格挡技的时候，我保证你就能体会紫枫现在的心情啦！毕竟是美版，游戏偏难，不过还是比较容易上手的。再次叫出……

评分：7分

热血推荐

特技之王.成龙　MIDWAY/PS/JACKIE CHAN STUNTMASTER/ACT/原创/美版/对应振动手柄



画面

音效

系统

游戏性

EYES

前作的人气（8分）+相对其主机机能近乎完美的画面（8.5分）+独特风格的音乐（10分）+不易掌握的系统（8分）+耐人钻研的游戏性（10分）+颇高的难度（9.5分）=《龙战士4》。

这是一款绝对的佳作，在我个人看来，不亚于《FF8》这样的经典作品。拿到它使听到"机战和勇7发售延期"消息的我，终于在炎夏即将来临之时有了一份好心情。而相通，遗后，对其在水墙主题中加上的新意大为感叹，所以我打了来编辑部后的个人最高分9分。

评分：9分

邪魔天使

CAPCOM的名作RPG系列第4集，水准超过上一集，完全可以称为是经典。从画面方面说，这一集的画面相当精致，可以说是充分利用了PS的机能，虽然游戏的场景是3D的，但是不会给人粗糙的感觉，2D的人物也做得相当好，整个画面看上去很漂亮，这也得益于游戏中配色非常的和谐。游戏的另一大优点是故事比较吸引人，不显平淡，再就是战斗系统简洁明快，可以有6个人组队，且加入了复活魔法，出招也做得漂亮，总之在这个没有什么大作的月份里，这是大家最好的选择了。

评分：8分

无忌

熬夜打完这个游戏，虽然疲惫挥之不去，但那优美的音乐、美丽的画面依然在我脑海里盘旋。经过大堆所谓"年末大作"的连番轰炸和连续两月的游戏枯水期，我才发现，已经好久没有玩过这样令人激动的正统RPG了。该作继承前代经典设定的同时，还发展了不少新系统，MINI钓鱼使人怀念，魔法连击让人兴奋，人物设定和魔法效果更是堪称一绝。虽然全3D维的背景使得操控上稍有不便，但白玉微瑕，难掩其光，龙战士Ⅳ依然是不可不玩的大作！

评分：9分

黄金珍藏

龙战士Ⅳ.不变的人　CAPCOM/PS/BREATH OF FIRE Ⅳ/RPG/系列第四作/对应振动手柄/2000-4-27

实况《DDR》

全面剖析中国的《DDR》文化



随便你问任何一个玩家或非玩家，近期最流行的游戏是什么？所得到的答案一定会是《DDR》。作为一款新类型的音乐节拍游戏，《DDR》在国内确实达到了一个前所未有的高峰，也使其制作公司KONAMI再度成为了人们心目中的焦点。而本期我们会将这款风靡全球的游戏作一次详细的解析，对《DDR》感兴趣的人千万不要错过啊！

疯狂《DDR》

《DDR》确实吸引了不少人，甚至在全球各地都举办过《DDR》的比赛，可见它在人们心中的位置。其实KONAMI所出品的第一款音乐游戏并不是《DDR》而是《BEAT MANIA》。在后来的《DDR》中，吸取了不少《挥碟》中的经验，使





《DDR》真正兴起来现在，不一定是日本，还是台湾和香港，《DDR》无疑都是人们谈论得最多的游戏之一。对于这样一款游戏，相信各位玩家也是很想了解得更多一些，那么就跟着我来吧。

《DDR》经典歌曲大放送



《DDR》作为一个时下流行的音乐节拍游戏，自然包括了不少的当今十分流行的英文及日文歌曲，即使是闲暇无事，也可以当CD放来听听。我们在这里给诸君收录了《DDR》系列中的经典歌曲，同时还会为大家做一个专门的主题介绍！OK，LOOK！

《HAVE YOU NEVER BEEN MELLOW》（日文名：和风的诱惑）



该曲原是一首七十年代慢节奏的轻音乐，后被改编为现代舞曲，也被翻译成日语，并且成为电视剧的主题歌。由THE OLIVIA PROJECT演奏。中文名称：《你从未陶醉过吗》?

《KUNG FU FIGHTING》



由排名世界第一的歌手卡尔·道格拉斯演唱的当红曲目，后来由英国新派组合BUS STOP（公共汽车站）于98年翻唱，在全英排行榜上位居第五，并且走红全国。中文名称：《功夫》

《BUTTERFLY》



该曲是由EMI（百代）唱片丹麦分公司的主力歌手SMLIE dk所演唱的成名单曲。该曲速度轻快，旋律迷人，尤其适合舞会用曲。中文名称：《蝴蝶》

《MY FIRE》



由意大利的当红DJ所演唱的当红名曲，曾一度在意大利流行。中文名称：《我的火焰》

《MAKE A JAM！》



KONAMI的原创歌曲，是专为PS版《DDR》所准备的。该曲曲调步法均为我们熟悉的上上下下左右左右…… 就好像回到了当年玩魂斗罗的年代。该曲由U1乐队演奏。

《BOYS》



该曲与《BUTTERFLY》同是SMILE dk的成名唱片《蝴蝶》中最受欢迎的曲目之一。中文名称《男孩们》

《TRIP MACHINE》



KONAMI的原创歌曲，以全屏幕声音为主的打击音乐，容易让人陷入被曲子本身所营造的错觉。该曲由DE-SIRE乐队演奏。中文名称：《云游四方》

《LET'S GET DOWN》



由JT PLAYAZ所演奏，是其第二首单曲。此曲是JT PLAYAZ将吉·刚果在81年演唱的《庆祝》重新制作而成的，是继JT PLAYAZ的成名单曲《Just Playing》之后的另一首走红乐曲。中文名称《一起下车吧！》

《LITTLE BITCH》



由80年代引起肃格摇滚热的歌手THE SPECIALS所演奏的当红歌曲，该曲节奏富于变化，越到结尾曲速越快，充分体现了摇滚乐的节奏感。此曲的日语名为《可爱的恶魔》。

《MAKE IT BETTER》



仍然是由KONAMI公司创作的特别舞曲，该曲风格有点，类似70年代与80年代明快的迪斯科风格。由mitsu-O演奏。中文名称：《做得更好》

《PARANOIA》

由KONAMI公司原创的一首极具挑战性的舞曲，该曲那180BPM的曲速十分惊人。电子合成和打击乐的声音一直煽动



着观众的热情，相信大家对这首舞曲都不陌生。该曲由180演奏，中文名称《偏执狂》

《I believe in miracles》



该曲融合了80年代 lay grove movement 的代表：杰克逊·斯塔兹的成名作。是艺术家HIRISE继英国的Phuzz Recordings的魔术师之后推出的另一设想，中文名称《我相信奇迹！》

《DDR》系列大汇总

《DDR》推出自今，已经出到了第三代，而各种版本也是五花八门，我们此次收录了KONAMI自今所推出的各种《DDR》家用机版本，让广大读者一饱眼福！（推出日期以括号外版本为准）

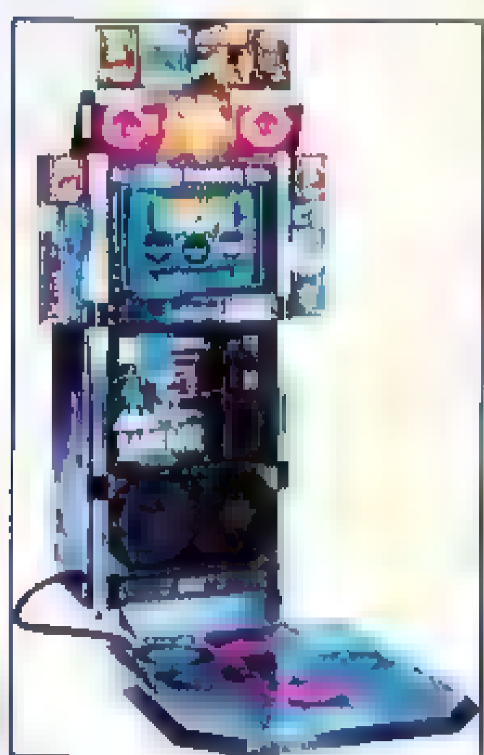
《Dance Dance Revolution》



推出日期：99年4月10日

推出机种：PS(ARC)

这是《DDR》在家用机上面推出的最早的一个版本，也是KONAMI在街机上面的第一个版本。当时有不少人在家里接上跳舞毯玩这个版本进行"减肥"(笑)这个版本的难度并不大，许多人也都是从PS上的这一版本开始接触《DDR》的



《Dance Dance Revolution SOLO "BASS MIX"》

推出日期 99年10月

推出机种 ARC



这个游戏实际上是《DDR》系列的一个变种，游戏的基本玩法以及游戏的系统都与《DDR》系列差不多，但是在操作方式上面稍有不同，游戏采用了六个箭头来控制，大大提高了游戏的变化性与刺激性，十分适合玩惯了《DDR》的玩者，此外，此游戏机体还可以互相连接，最多可以四个人同时上场表现哟！

《Dance Dance Revolution 2nd Mix》

推出日期 2000年2月17日

推出机种 DC(ARC、PS)

KONAMI在其《DDR》推出大受好评之后乘胜追击，推出的《DDR》的第二个作品，此作与前作相比，没有什么十分大的变动，不同的是此作中加入了许多《DDR》中的隐藏歌曲，令玩者有更多的选择。同时DC版本的《DDR 2nd Mix》中还有原创的五首新歌，以及还加入了两个新的模式：RECORDS模式(玩者最高分的详尽记录)以及ENDLESS DC模式(一次跳完所有歌曲，中间不停顿，就像《DDR 3rd Mix》中的NON-STOP模式一样)。



《Dance Dance Revolution 2nd Remix》

推出日期：99年8月26日

推出机种：PS(ARC)

与前作相比，难度更大，同时也增加了不少新的模式。在PS版的《DDR 2nd Remix》中在完成一个STAGE之后还可以更换下一个STAGE的难度，十分的体贴玩家。同时PS版中还加入了DISC CHANGE系统，玩者可以在游戏中玩到上一作《DDR》中的歌曲。另外此个版本还可以使街机与PS互换，就是说玩家可以在自己的PS上面编辑一首歌的舞步，然后将记录用记忆卡转到街机上，玩家便可以在街机上面展现自己的作品了！（表演之后，可千万要记得将插在街机上的记忆卡拔下来呀！）

《Dance Dance Revolution 2nd Mix LINK VER》



推出日期 不详

推出机种 PS(ARC)

与《DDR 2nd Mix》同一系列，收录了更多的新曲目，基本操作方法与游戏模式都没有太大变化，不过值得一提的是，游戏中许多歌曲都是原创的

《Dance Dance Revolution 2nd Remix APPEND CLUB VERSION vol.1》

推出日期 99年11月25日

推出机种 PS(ARC)

《DDR 2nd Remix》版追加碟计划的第一辑，所谓的"CLUB VERSION"，其实就是在原版《DDR》上的更新版本而已，不过此作最大的特点在于其假如了KONAMI另一款音乐节拍游戏《BEATMANIA》中的部分歌曲，使得这个特别版的《DDR》中可选择的音乐更加丰富



《Dance Dance Revolution 2nd Remix APPEND CLUB VERSION vol.2》

推出日期 99年12月22日

推出机种 PS(ARC)

《DDR 2nd Remix》版追加碟计划中的第二辑，保留了系列的一贯风格，与《DDR 2nd Remix》版追加碟的第一辑相比，此作并没有多大改变，但是画面方式和音乐与舞步却是全部更新过的，同时也保留了EDIT模式，而且在当时吸引许多人的还是其行货价格便宜，许多人曾经都买来玩过



《Dance Dance Revolution 3rd Mix》

推出日期 2000年5月18日(预定)

推出机种 PS(ARC、DC)

《DDR》系列最新的最新一部作品，游戏加入了四名新角色与大量的新歌(大部分都是现在非常流行的英文歌)，同时《DDR 3rd Mix》中还加入了玩家消耗卡路里的计算表，使得许多玩家能够知道自己在游戏中消耗了多少卡路里，也使那些希望减肥的玩家有了一个更好的依据(笑)



《DDR》秘籍宝典

《Dance Dance Revolution》(PS)

隐藏模式出现！

ANOTHER　在选择模式时，顺序按上、上、下、下、上、上、下、下

MANIAC　在选择模式时，顺序按左、左、右、右、左、左、右、右

DOUBLE　在选择模式时，顺序按上、上、下、下、左、右、左、右

MIRROR　在选择模式时，顺序按左、右、左、右、左、右、左、右

EDIT　分别用NORMAL及HARD模式完成游戏500次以上



隐藏歌曲出现！

MAKE A JAM　以NORMAL模式完成游戏10次以上

PARANOIA KCET　以HARD模式完成

游戏 100 次以上

《BOYS》 以 HARD 模式完成游戏 300 次以上

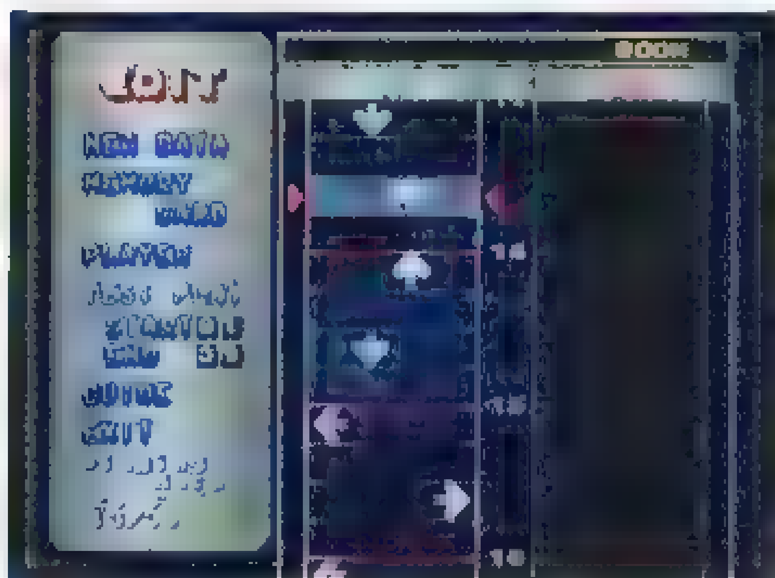
《. BELIEVE IN MIRACLES》 以 HARD 模式完成游戏 400 次以上

《PARANOIA MAX》 以HARD模式完成游戏 500 次以上



隐藏人物出现!

ロボットウサギ／女の子ウサギ 在选择角色的标题画面中按下左键



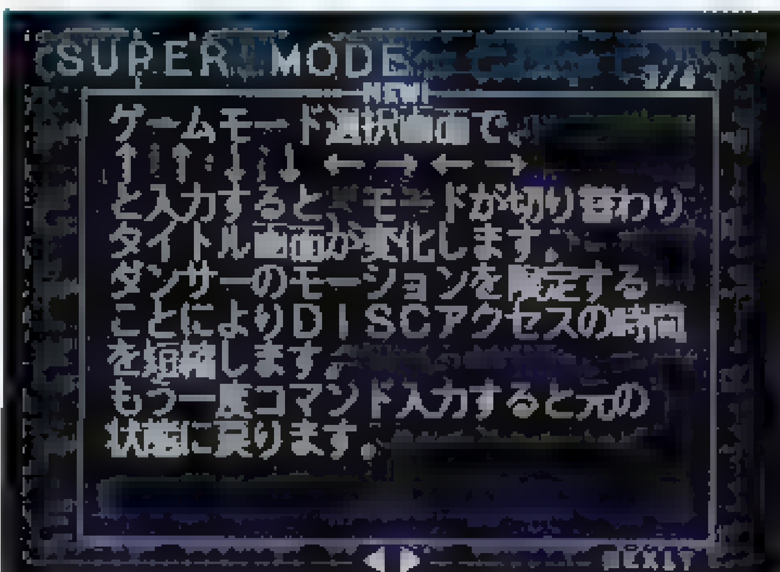
(男)マーク／(女)マーク 在选择角色的标题画面中按下右键

マーク／マーク 在选择角色的标题画面中按下 1P 的右键和 2P 的左键

宇宙人／猫 在选择角色的标题画面中按下 1P 的左键和 2P 的右键

《Dance Dance Revolution 2nd Remix》(PS)

隐藏模式出现!



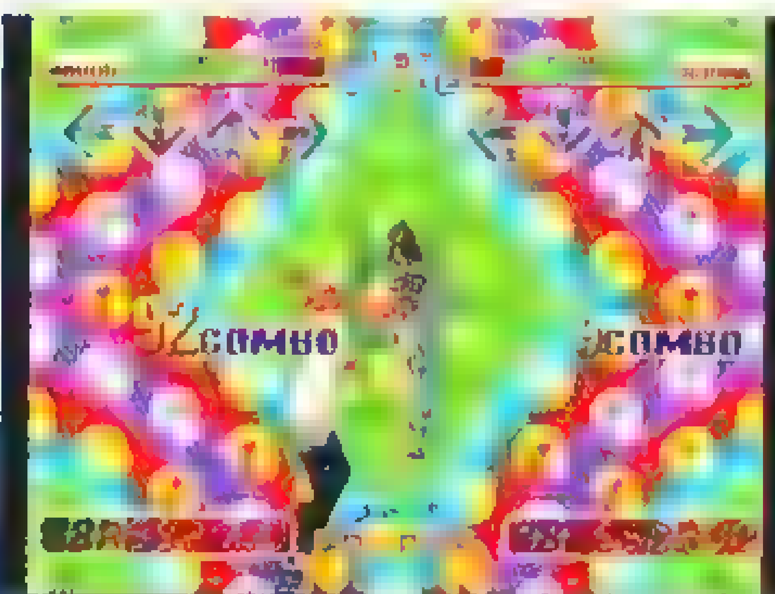
MIRROR 在选择模式时，顺序按左、右、左、右、左、右、左、右

LEFT 在选择模式时，顺序按左、左、左、左、左、左、左、左

RIGHT 在选择模式时，顺序按右、右、右、右、右、右、右、右

HIDDEN 在选择模式时，顺序按上、下、上、下、上、下、上、下

LITTLE 在选择模式时，顺序按左、下、右、下、左、下、右、下、上



SUPER 在选择模式时，顺序按上、上、下、下、左、右、左、右

EVENT 选择DISC CHANGE来更换PS《DDR》碟片一次便会出现

隐藏歌曲出现!

《20'novermber》 完成一次 NORMAL 模式

《Keep On Movin》 完成五次 HARD 模式

《Put Your Faith In Me(JAZZY Groove)》 分数超过 10000000 分

《TRIP MACHINE》 倒数第二个 STAGE 中取得 S 级

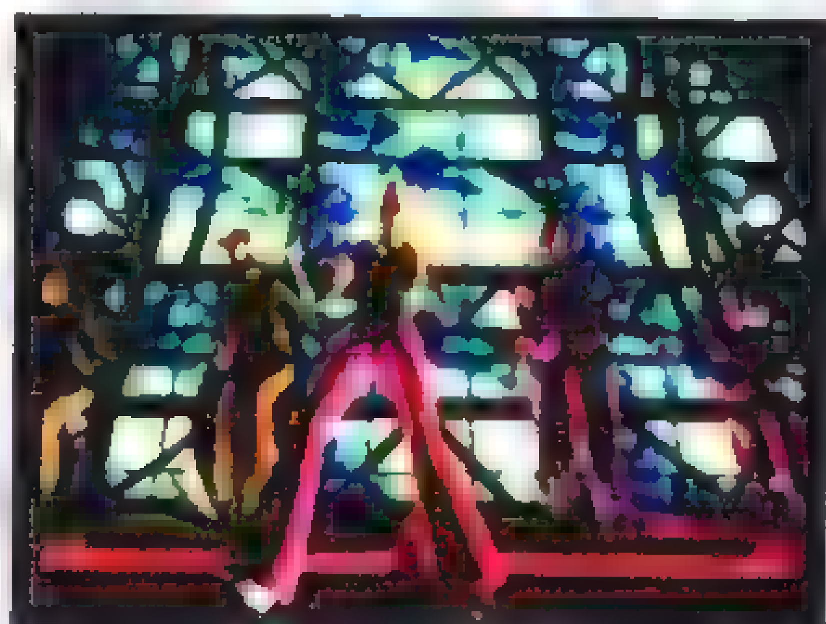


《SP-TRIP MACHINE(JAZZY MIX)》 倒数第二个 STAGE 中取得 SS 级

《Brilliant 2U(Orchestra Groove)》 (在 Brilliant 2U 以出现后)取得 S 级

《MAKE IT BETTER(So REAL Mix)》 (在MAKE IT BETTER出现后)取得 S 级以上

《PARANOIA》 进入最后STAGE前，分数接近30000000分

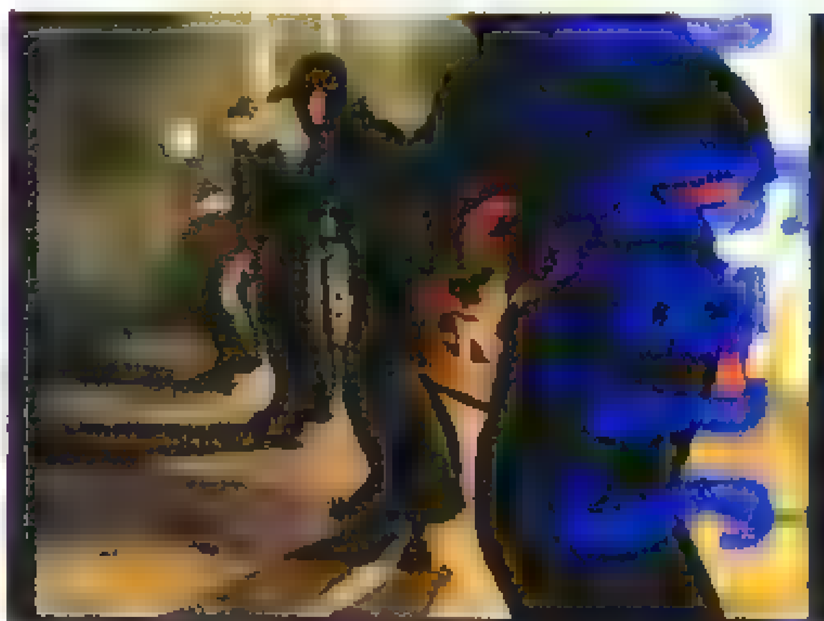


《PARANOIA MAX(DIRTY MIX)》 进入最后 STAGE 前，分数超过 30000000 分

PARANOIA KCET(clean mix) 中途改变游戏难度(或是两人同时游戏时所用难度不同)

OK！我们现在开始进入本次特稿的重点——

《DDR》机厅实况采访



为了真真正正、彻彻底底地了解《DDR》在中国所引发的舞蹈文化，笔者及众编特意找到一家十分豪华的机厅里面，准备捉出几个《DDR》的高手作一个全面采访。星期日的中午，天上下着蒙蒙细雨。一众小编来到机厅里搜寻“猎物”，半日等待之后，总算让我们捉到两位“高脚”众小编毫不迟疑，拿着笔和纸就冲了上去……

采访场景一：

本次采访编辑：紫枫(以下简称“紫”)

本次采访对象：严凯伦小姐(以下简称“严”)

紫：请问你现在是在工作还是在上学?

严：我还在上学。

紫：那么是初中还是高中呢?

严：今年初二。

紫：哇，真是看不出来呢。那么严小姐的《DDR》玩得这么好，是否也是很喜欢跳舞呢?

严：是的，我觉得跳舞是一件既能够锻炼身体，又能够娱乐自身的运动。



紫：(笑)那么严小姐一定也是多才多艺啦!

严：(笑)这也没什么啦。

紫：严小姐这么喜欢跳舞，而且《DDR》又玩得这么好，是否也是经常去迪厅里面蹦迪呢?

严：蹦迪?很少啦，我觉得那里面不大适合我去，而且又太吵，家里也不是很赞成。

紫：这样啊，那么严小姐这么喜欢跳舞，是否也在家里买了跳舞毯用来练习呢?

严：有啊，我在半年之前就买了。

紫：那难怪你玩《DDR》会这么好了。

严：其实我并没有在家里玩过跳舞毯的，大多数时候都只是在机厅里面玩。

紫：哦?那么严小姐的《DDR》全是靠在机厅里面练习的?

严：也可以这么说吧!

紫：那么严小姐家里的跳舞毯……

严：那其实都是我妈一人在家里玩的。(笑)

紫：噢!原来严小姐的母亲也是一个《DDR》高手啊!

严：(大笑)我妈只是也很喜欢运动而已啦!

紫：严小姐全靠在机厅里面练习，那是不是来这里(机厅)的



《DDR》的隐藏舞曲

次数很频繁唛

严　是啊，我差不多隔一天就要来一次，而且每个星期六或星期天都会来的。

紫　(真是有钱啊……紫枫羡慕得不得了)严小姐在机厅练习了这么长的时间，现在能够达到的最高水平是什么样的呢？

严　最高水平？

紫　我是说能够最高达到什么级别？

严　最高啊……SS吧。

紫　哇……厉害厉害！那你有没有试过不间断地在跳舞机上一直玩下去呢？

严　有过几次。

紫　那你最长的一次能坚持玩多少次？

严　最长的一次啊……(努力回忆中)好像一连跳了20多次吧。



紫　20多次？那可是有60多首歌呢，严小姐的耐力可真是叫人佩服啊……

严　(笑)过奖过奖！

紫　像严小姐这样的跳舞高手(高脚)在每次玩《DDR》的时候是否会和对手接触呢？

严　接触？(不懂)像谈话这样的就有，至于其他接触嘛……(笑)

紫　那么严小姐在玩《DDR》的时候一定也结识过不少朋友吧？

严　是啊，有很多朋友都是在跳舞的时候认识的。

紫　你所认识的人中面玩《DDR》的有多少呢？这些人里面男女的比例又有多少呢？

严　我认识的人好多都玩《DDR》，像我们班上就有差不多一半的人都会玩这个，至于男女的比例嘛……一半一半吧。

紫　有好多人在玩《DDR》的时候都会很紧张，尤其是有很多人在旁边看的时候，不知道像严小姐这样的高手遇到这种情况是怎么样的？

严　紧张？还好。我觉得有人会在旁边看你跳舞当然是因为你跳得好啦，这样怎么会紧张呢？

紫　那你觉得《DDR》究竟是哪里最吸引你呢？



严　就像我刚才说过的那样，我觉得《DDR》可以锻炼身体，而且游戏让人很投入，确实很好。



《DDR》的隐藏舞曲之

紫：严小姐的《DDR》玩得这么好，是否玩其他游戏也是这么好呢？

严　没有呢！其实我每次在机厅里面都只是玩一些有关这方面(音乐节拍类)的游戏而已，至于其他的游戏我基本上都不太玩。

紫　那么你对于一些家用机种有什么见解吗？

严　家用机？不知电脑算不算呢？我通常除了《DDR》外只玩过游戏机上面的《泡泡龙》而已，还有电脑也会去玩一些，至于其他的，我就不大清楚了。

紫　非常感谢严小姐能够接受本次《游戏机实用技术》的采访，谢谢！

严　不客气！

采访场景二：

本次采访编辑：紫枫

本次采访对象：匿名者先生(以下简称“匿”)

紫　请问你现在是否参加工作了呢？

匿　是啊，我在香港工作。

紫　哦，那么香港那边《DDR》也是这么流行吗？

匿　对啊，香港那边的《DDR》也是很流行的。

紫　你为什么这么喜欢《DDR》呢？

匿　对于这种音乐动听、节奏明快且运动量大的游戏，很少有人会不喜欢的……(顿)大家都是年轻人嘛！

紫　你是多久以前就开始玩《DDR》的呢？

匿　大概已经玩了一年多了吧。

紫　你的《DDR》玩得这么好，想必你也一定买过跳舞毯吧。

匿　跳舞毯？没有买，我觉得用跳舞毯玩《DDR》会没有感觉。

紫　这么说你的《DDR》全部都是在街机厅里面练习的了？

匿　对啊，我差不多每一两天就会到街机厅里面去玩一次。

紫　那么你是否也经常去迪厅里面蹦迪呢？

匿　从来不去。

紫　除了《DDR》之外，你还喜欢玩其他的游戏吗？

匿　其他的游戏嘛……玩啊，许多游戏我都很爱玩的，为此我还专门购买过一台PS主机呢(笑)



紫　你玩《DDR》的时候注意过自己的最高记录吗？

匿　最高记录？我记得好像是使用最难模式跳出了十多万，大概有100多点的连击数。不过这在我们那里都不算是厉害的，我认识一个朋友，他能够在最难模式下跳出900多连击呢。

紫　……(惊叹)那你在街机厅里面玩《DDR》的时候结识过朋友没有呢？

匿　有啊，可以结识不少的朋友，我认识的好多人都是在街机厅里面玩《DDR》的时候认识的。

紫　不知道在有很多人围观看你跳舞的时候，你的心情是高兴还是紧张呢？

匿　都有一点吧，因为在有人围观的时候你会发挥得更好，不过在刚刚开始的时候我会觉得有十分拘束的感觉。

紫　你觉得《DDR》这个游戏它最吸引你的是什么地方呢？

匿　它的音乐是最吸引我的，我非常喜欢《DDR》里面的一些很经典的英文歌曲，而且我觉得如此快节奏的东西才适合我们年轻一代。


此次接受我们采访的严小姐与匿先生

紫　在你认识的人当中玩《DDR》的人多吗？

匿　多啊，在香港有好多人都十分喜欢玩这种音乐节拍类的游戏。

紫　那请问在香港的街机厅里玩《DDR》的男女比例大概是多少呢？

匿　大概有7:3吧，我们那边男孩子玩得比较多一点。

紫　请问在你的家里都有哪些游戏主机呢？

匿　现在就只有PS而已了，至于其他的机种暂时还没有考虑过。

紫　OK，非常感谢你能够接受本刊的采访！

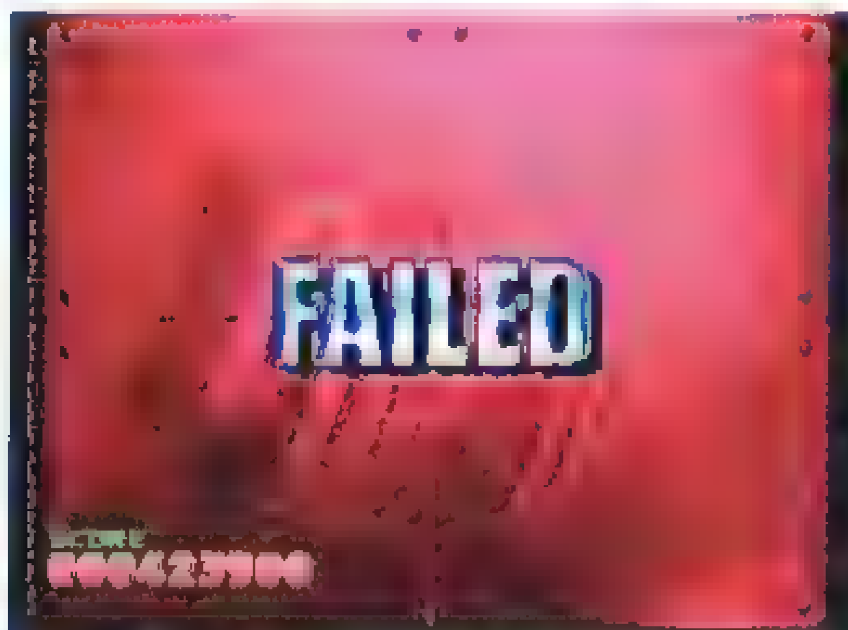
匿　不要紧！

编者总结

这次我们几个编辑的运气都大大地好，采访的两位《DDR》高手都是

非常有代表性的。整个采访可以说是非常的成功。我们不但见到了现在机厅中那些高手们绚丽的舞姿，而且还了解他们内心对《DDR》这部人气游戏的评价。看来《DDR》确实是上世纪末至本世纪初内最受欢迎的一个游戏了。过后，几个激动的编辑也决定上去“绚”一把，可惜结果却惨不忍睹……

《DDR》编辑部实况访谈



看完了《DDR》高手们对于这款游戏的评价之后，我们也打算在编辑部内部来一次“编辑部实况访谈”，看看各位小编们对于《DDR》的评价又是如何呢？



问：平常玩不玩《DDR》呢？

GOUKI：玩！不论是在街机厅还是在家用机上面都玩！

EYES：不玩。

无忌：原来玩过一次，但却只有2000分，就从此不玩了！（此公家中有一跳舞毯，但据说现在被其母亲与妹妹霸占——紫枫注）

邪魔天使：玩过几次啊！（紫：几次？）在街机厅里面玩过30秒，家用机上面玩过1分钟！（紫：……）

D·S：玩得不多啦，不过家里有两个跳舞毯！

问：你觉得玩《DDR》是应该在街机厅里面还是家里面？

GOUKI：废话！当然是街机厅里面！

EYES：如果是青年人的话，当然是在街机厅里面好啦；如果是中年人的话嘛，还是在家里好！

无忌：看别人玩的话还是在街机厅里面比较过瘾。

邪魔天使：家里！

D·S：都好！（紫：为什么呢？）在家里玩比较放松一点，而在街机厅里面自然是为了满足自己的表现欲，吸引观众的目光啦（小声的：尤指女生！）

《DDR》之SMILE姐妹签名限定版

问：你觉得玩《DDR》跟真正的跳舞之间又有什么区别？

无忌：当然有区别，《DDR》更难一点！而且两者的气氛和给人的感受都不同，而且玩《DDR》与真正去跳舞的目的有区别！（紫：什么区别？）跳舞机能够满足人的表现欲，而去舞厅的人更多的是为了自我调节和交际。

D·S：《DDR》比较能够放松自己，同时也可以锻炼身体，而跳舞嘛（很无奈的），纯粹是为了交际应酬而已！（紫：这人……）

GOUKI：从不去舞厅跳舞！

邪魔天使：玩《DDR》时的样子比真跳舞的样子傻，而且也没有跳舞的自由度大，不能放松自己！（紫：那你的意思是……）如果要运动的话我会选择打篮球；要挑战的话，我会选择与高个子打篮球；要发泄的话，我会去蹦迪；要放松自己的话，我就会去打太极了。（一片嘘声）



EYES：《DDR》讲究的是眼、大脑和脚的协调，而跳舞讲究的却是耳、大脑和脚的协调。并且《DDR》给人的感觉更加像游戏，而跳舞主要只是为了感情上的宣泄而已。



其实这位小朋友也是一位高手，看不出来吧

问：你觉得《DDR》最吸引玩家的是哪些地方的？

无忌：这是一种潮流嘛，对于青年人来说《DDR》非常有新奇感，而对于中老年人来讲呢，好像是用来锻炼的要多一些。

D·S：《DDR》的创意非常的吸引人，而且其合拍的音乐和那种成就感都很好。另外它还可以锻炼身体嘛。



这是众小编的水平，真是……

邪魔天使：不吸引我！（紫：是要你说玩家！）现在的人都很少有机会锻炼自己的脚了，有了这个靠脚玩的游戏刚好可以吸引那些想锻炼自己这部分肌肉的玩家。

EYES：音乐好听！能够给自己一个表现自我的空间，而且也可以算作是一款比较适合大多数人的运动吧。

问：对于《DDR》这款首次被中国大陆的极大多数人（玩家和非玩家）接受的游戏，你们都有些什么看法呢？

无忌：游戏能够真正被人们所接受，在于它能够深层次地模拟出生活的某一方面，使人们能够从感知上认可它。而《DDR》这款游戏把跳舞这种活动化繁为简，变成一种文化快餐，所以自然流行起来了。而且对于许多人来说，跳舞毯也存在着一定的实用价值吧。（笑）

D·S：《DDR》的流行或多或少的削弱了游戏在大陆一些人心中的负面影响，而且《DDR》提倡一种放松、休闲的健康的娱乐活动，令人充分摆脱了工作和学习中的压力，达到了健身的目的。不过《DDR》也有一些不良的影响——游戏难度非常变态，箭头太多，令许多初学者望而却步。

PLAY OPTION 画面

GOUKI：《DDR》是一款与国人心目中的传统概念不同的新类型游戏，而且较容易上手，投入感较强，其他好处嘛，可以为游戏在国人心中正名吧。

邪魔天使：生命在于运动嘛！《DDR》的流行充分说明了大家都在响应党中央关于全民健身的号召。（紫枫：……）

EYES：可喜的开端，人们终于不再认为玩游戏是一种“罪恶”（这个词用的不太好，应该是……（紫：是什么？）EYES：没想出更合适的。）但是我又觉得可悲，因为大家只能接受这种确实是运动，是音乐的游戏，但对于别的游戏仍然不能接受。《DDR》确实能给人一种宣泄情感的途径，但别的游戏又何尝不是呢？所有的游戏都能给人快乐，让人宣泄。可为什么仅仅是《DDR》才首次让人们认识游戏呢？但愿人们不要从一个极端走向另一个极端。游戏本无使人学好学坏之处，如何把握它是玩者自己的事，但如何看待它，请天下大众客观实际一点吧！

编者按：看完编辑部内的访谈，不知各位玩家有何意见呢？虽然编辑部内人人对之的看法都不同，但是紫枫觉得这些都是次要的，只要你玩得高兴，跳得开心，就已经达到了“游戏”这两个字的目的，你说是吗？（本次的编辑部访谈纯属各位编辑的个人观点，不代表本刊的意见！）

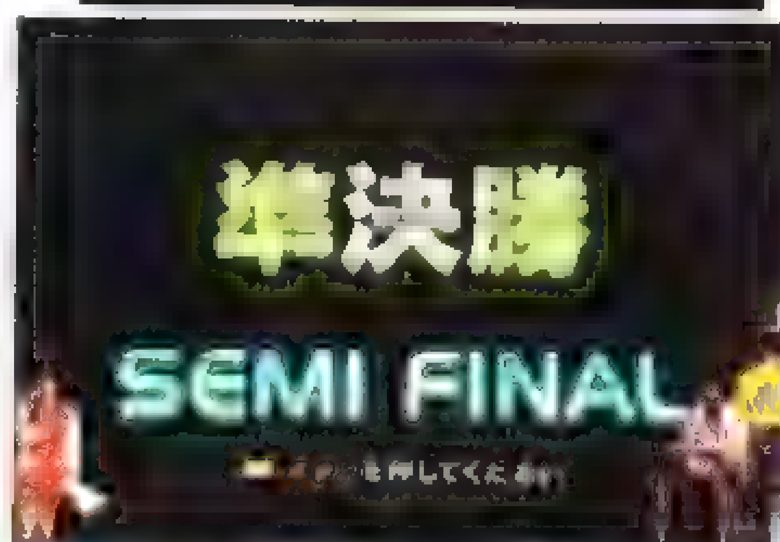


台湾、日本以及国内的《DDR》比赛现场报道

鉴于《DDR》在日本的受欢迎程度，KONAMI公司曾于去年在日本举办了一次全国性的《DDR》大赛，当时吸引了许多玩家，现在让我们一起来看一下当时比赛时的盛况吧！




此次比赛出现了许多能人异士，例如此公



台湾的玩家们从来都是不输于任何地方的，在日本举办《DDR》大赛的同时，台湾也举办了一次比赛。虽然无论从场地规模上来看还是从参加人数上来看，台湾的《DDR》大赛都没有日本KONAMI本部的比赛热闹，但也是十分的隆重，我们也一并参观一下吧！





《DDR》跳舞毯彻底解析

不知道大家在家里对于用跳舞毯玩《DDR》有什么看法呢？相信有许多人都会觉得在使用跳舞毯的时候没有街机的那种感觉，而更多的人在购买了跳舞毯之后仍然只愿意去玩街机上的《DDR》。虽然如此，跳舞毯还是有很多人喜欢的。在这里，笔者就为大家来彻底的分析一下跳舞毯，让大家玩起来更爽！

当你每次在使用跳舞毯玩《DDR》的时候，是否会觉得脚踩在跳舞毯上面都没有感觉呢？在玩街机的时候，玩家可以用脚大力的踩踏，还可以走"滑步"。但是在跳舞毯上面，除了用脚去"按"跳舞毯上面的箭头外，就没有别的感觉了，这也是许多人觉得跳舞毯没有街机玩起来"爽"的原因了。当然，跳舞毯除了没有街机那么爽快以外，还有一个更大、更致命的缺点：不能满足一些人的表现欲！不过对于有些人来说，这也不失为一个优点（笑）。其实，使用跳舞毯之所以会觉得只有"按"的感觉，只因为跳舞毯的塑胶表面凹凸不平所致，当你使用透明胶布将其表面紧紧贴住的话，你的感觉就会大不一样了。不信？试试看！



跳舞毯秘宝探索！

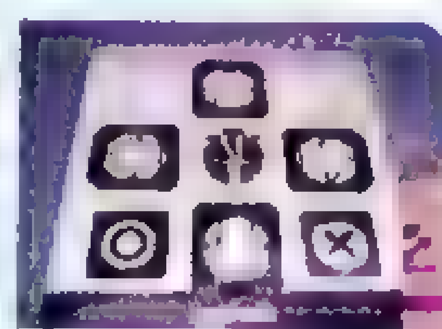


其实用来玩《DDR》的跳舞毯，除了市面上很常见的塑胶跳舞毯以外，（听说市面上这种塑胶跳舞毯都已经出到第10代了，对此笔者只有苦笑而已）还有几种，这里让大家一起过过瘾吧！



无论怎么跳都不会脚痛的跳舞毯

当KONAMI在PS上面推出了《DDR》之后，有很多玩家都反映说使用塑胶跳舞毯会跳到脚痛，而且在玩的时候会因为跳舞毯无法固定而经常找不着箭头的准确位置，于是KONAMI又推出了一款据说是"无论怎么跳都不会脚痛的跳舞毯"，这种跳舞毯是放在原有跳舞毯下面的一块软垫，其厚度及韧性都使玩家在跳过之后无论怎么样都不会脚痛，确实是一款不错的产品！而且这块软垫还附有魔术贴，其实就是用来防滑的一块胶面。使用它，玩者在使用的时候就不会有找不着箭头的感觉了。







有街机感觉的跳舞板！

前一段时间笔者曾经在一家专营店中看到过一款用塑胶板制作的跳舞板，像普通的跳舞毯一样，接在PS上面玩《DDR》。不过笔者对于其塑胶板那半透明表面的耐用程度持怀疑态度……

结语：总算做完这篇"实况《DDR》"了，虽说现在《DDR》在国外的热度正在渐渐下降，但是国人似乎仍然是乐此不彼。就像EYES说的一样，现在的国人(指非玩家)只能认可《DDR》这种类型的游戏，而对于其他一些在国外十分流行的RPG、SLG以及AVG等游戏，国人仍是像"洪水猛兽"一般的对待，这对于国内的玩家来说也不能不算是一种悲哀。前两天紫枫在街上看到一个电器商家正在向其顾客推销一种不需连接游戏机或电脑的跳舞毯，据说是由国内的厂商自行研制开发的，而且还是使用的"最新"科技，真是……

（在紫枫截稿的时候，听说深圳也正在举办《DDR》比赛，而且是由可口可乐赞助的，相信也是十分热闹，这也说明了我们大陆玩家的地位正在日渐提升，可喜呀！）



世嘉的X档案

彻底狙击世界最强游戏开发小组

引　言

SEGA在经历了1999年度的两次大幅度的改组之后，不单由大家熟悉的“AM研”变成“SOFT研”，此外各部门更即将分拆成多间游戏开发公司独立运作，以下就为大家介绍一下这些变动，以及各“研究开发部”的要员和其代表作吧！

街机和家用机游戏的开发将会相辅相成

以往隶属于SEGA的游戏开发部，共分为“AM”和“CS”两种部门，虽然他们都负责游戏的开发，但是前者是集中开发街机游戏，而后者则致力于家用机游戏的开发。其实早在SATURN时代，“AM”和“CS”就曾经合作过数次，但是由于分散人力资源，开发资金有限，技术缺口造成的差异性等等因素影响，在开发游戏的速度和移植游戏的质素这两点上都受到玩家强烈的批评，因此也致使SEGA在次时代游戏主机争霸战中错过占据家用游戏市场霸主地位的最佳时机，成为千古遗憾，令一众深爱SEGA游戏的国内玩家相当失望。

由见于此，SEGA在1999年度5月11日正式将“AM”和“CS”两部门合并，变成现在的“游戏研究开发部”，例如原先SEGA最著名的“AM2研”则变为“SOFT 2研”。经统一合并后，SEGA旗下的九大SOFT研每个都拥有相对成熟的独特技术，这样开发游戏的速度将会大幅提高，街机游戏完美移植到家用机上也变得轻而易举，让NAOMI和DREAM CAST充分发挥“相辅相成”的效果。事实证明SEGA这样做是相当明智的，就目前而言，在DC上登场的SEGA街机游戏的移植度都十分之高，均令D·S非常满意，其中尤以《电脑战机VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM》，《CRAZY TAXI》为甚。(真是太、太、太令人感动了！^^)

子公司化有助于提高生产力

在99年11月中的财务发表会上，SEGA正式宣布将各个游戏开发部子公司化，之后这些子公司会依旧属于SEGA。这举动无非是为了节省制作上的成本，以及提高游戏开发效率。SEGA是一间历史悠久的大型游戏公司，在管理和人事上潜伏着很多无法修正的问题，不单止令游戏开发部门缺乏效率，令游戏延期问题严重，此外更额外耗费一大笔不必要的开发费用。当子公司计划实行后，预算、人事和采购都可以独立运作，籍此大幅压低开发成本，同时游戏开发速度也可以大大提高。更重要的是这些子公司在日后如果业绩良好时，可以自行在股市挂牌上市，以助SEGA筹集资金。



SEGA的九大游戏研究开发部

这次世嘉X档案的核心部分，就是为大家介绍一下SEGA的游戏研究开发部。这些开发部一共有九个之多，各有为人所熟悉的游戏制作人以及代表作，拥有这些世界级的人材和技术，难怪出自SEGA的游戏能够如此出色了！

第一游戏研究开发部(SOFT 1研)

部长·中川力也

由前AM1研原班人马所组成的SOFT 1研，在部长中川力也的带领下，创作出不少风格独特、新奇有趣的作品。SOFT 1研致力于开发街机游戏，往往积极使用最新型的街机基板，开发出概念简单，但游戏性极高的作品。在众多SOFT研中，可算是最具挑战精神和创意的一个。



在英明神武的中川部长的领导下SOFT 1研近期的表现相当突出

代表作及近期动向

SOFT 1研的代表作大多是充满创新的作品，例如《THE HOUSE OF THE DEAD》系列、《DYNAMITE刑事》系列和《GET BASS》等等。近年SOFT 1研更积极使用NAOMI基板开发游戏，早前杀入游戏机中心的“职业游戏”系列《消防士》、《救急车》都是出自SOFT 1研之手的创意之作，再加上体育游戏《SEGA TENNIS》等，真是令人佩服得五体投地。

《救急车》是一个非常有趣加超级刺激的街机游戏，如果大家看到的话，万勿错过！





第二游戏研究开发部(SOFT 2研)

部长 铃木裕

由业界名人铃木裕率领的前AM2研，是被誉为拥有业界最尖端技术的游戏开发小组，为SEGA制作过不少里程碑式的游戏大作。转为SOFT 2研后，追求真实、高自由度之游戏的开发热情丝毫没有减退，在铃木裕的英明领导下，日以继夜地钻研新技术，他们的成果在近期的代表作《F355 CHALLENGE》《OUT TRIGGER》和最强DC家用机游戏《莎木》中可见一斑。另一方面，SOFT 2研并不包括于进行中的子公司化计划下，原因是SEGA的幕后大股东CSK将SOFT 2研收归旗下所有，专责开发更高层次的作品。业界最著名的游戏制作人之一铃木裕先生，现在正继续忙于超大作《莎木》的开发中。



代表作及近期动向

SOFT 2研在“AM2研”时代已有多不胜数的代表作，最为人所熟悉的莫过于《VIRTUA FIGHTER》系列、《DAYTONA USA》系列和《VIRTUA COP》系列等等，每个作品在推出时都引起了极大的轰动，成为后来者仿效的对象，此举对促进整个游戏业界的发展起了巨大的正面推动作用。近年SOFT 2研在铃木裕的带领下着手制作首个DC家用机游戏《莎木》，由于加入了多个前所未闻的新系统，再加上铃木裕本身的惊人构思，推出后更成为1999年度末最引人注目的作品，其续章也自然而然成为所有DC玩家最期待的新作。另外在这段期间，SOFT 2研亦有多个备受好评的街机作品推出，如拟真度极高的驾驶游戏《F355 CHALLENGE》、将“DOOM”式射击游戏带进游戏机中心的《OUT TRIGGER》以及即将推出的“职业游戏”系列最新作《18 WHEELER》等等。由于在制作《莎木》时开发出不少新技术，据铃木裕指出，日后的游戏很有可能会引入“HAND MOTION”和“MAGIC WEATHER”等新系统。

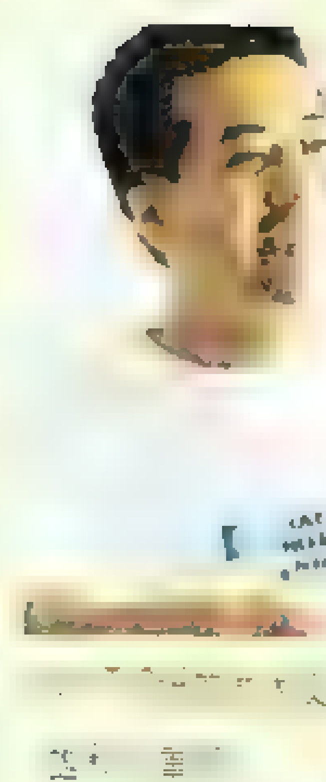




第三游戏开发研究部(SOFT 3研)

部长 小口久雄

由负责游戏计划出身的小口久雄率领的SOFT 3研，凭着自由的创作风格，制作出题材千变万化的作品，当中更不乏人气之作，是一个相当具有进取心和重要地位的SOFT研之一。另外除了小口久雄外，SOFT 3研更有一位业界奇才互重郎，由他负责监制的《VIRTUAL ON》系列备受玩家好评。









加入超大量的全新原创版图之DC版《CRAZY TAXI》

代表作及近期动向

早在SEGA SATURN的时代，SOFT 3研的原班制作班底曾经开发过街机游戏《LAST BRONX 东京番外地》，深受一众热衷格斗游戏的玩家喜爱。近年来，SOFT 3研较着重NAOMI基板以及家用游戏的开发，一方面制作出创意无限的两款“职业游戏”《CRAZY TAXI》和《JAMBO! SAFARI》，同时也制作了首个运动游戏《POWER SMASH》。此外更将自今现今为止仍极受欢迎的街机游戏《电脑战机 VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM VER5.2》和在欧美大受欢迎的《CRAZY TAXI》以120%的完美移植度搬上DC，其中DC版的《电脑战机 VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM》更被日本的权威家用电视游戏杂志《FAMI通》评为“白金殿堂级”(满分40分，此作39分)，由此可见一斑。D·S相信2000年度更会是SOFT 3研飞跃的一年。



第四游戏研究开发部(SOFT 4研)

部长 名越稔洋

昔日和铃木裕并肩作战，身为AM2研副部长的名越稔洋，在1997年末被调往AM11研，独自继续游戏的开发。其后同加入《VIRTUA STRIKER》系列开发的制作人三船敏和《VF 3》的主程序员加来彻也，组成了实力雄厚的SOFT 4研。名越稔洋本身已是个资深的游戏制作人，单从其个人作品《DAYTONA USA》、《SCUD RACE》和《SPIKE OUT》已不难看出其实力，配合三船敏和加来彻也等成员，难怪SOFT 4研现在不仅动作如云，就连气势上也更加如日中天了。



代表作及近期动向

说到SOFT 4研的代表作，当然首推名越稔洋的《SPIKE OUT》系列。这

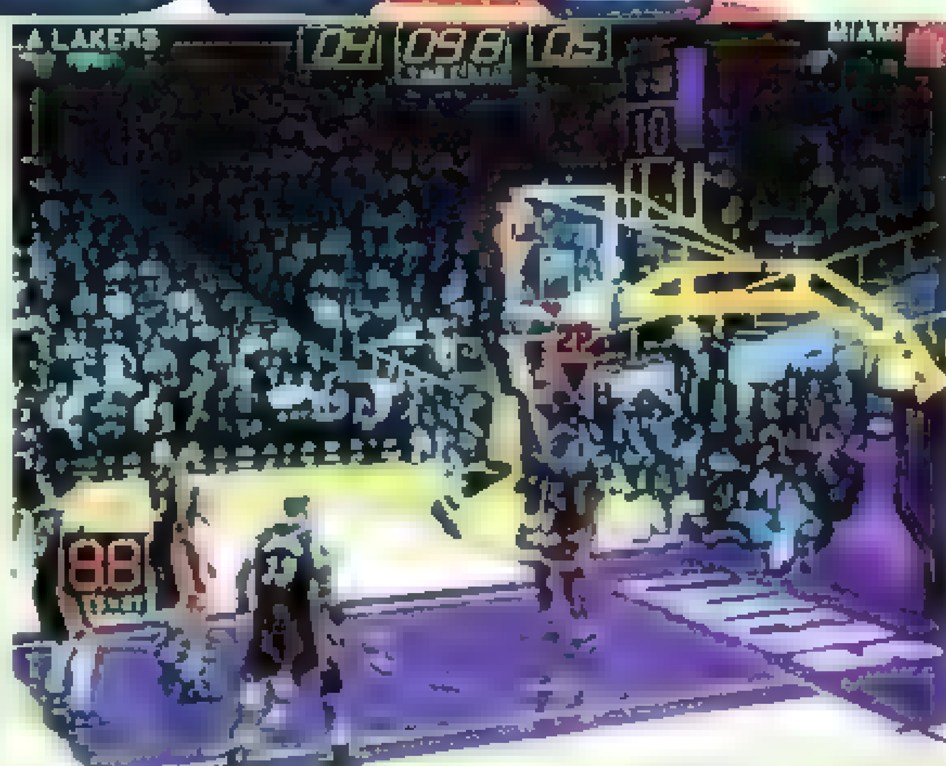




是史上首个彻底立体化的动作游戏，游戏性完全超越《FINAL FIGHT》等作品，改良作《SPIKE OUT FINAL EDITION》中加入了不少调整，当熟悉游戏的独特操作后一定能让你深深爱上这个系列。其最新续作《SLASH



在街机厅里人气极高的《VIRTUA NBA》



OUT》使用NAOMI基板开发，想来移植DC是迟早的事，请广大玩家耐心等待。另外三船敏的《VIRTUA STRIKER》系列最新作《VER 2000》也是SOFT 4研的代表作之一，在DC上推出后亦深受玩家欢迎。至于近期动向方面，则有由《VIRTUA STRIKER》系列原班人马制作







的另一款运动游戏《VIRTUA NBA》登场，此外《VIRTUA STRIKER》的最新作似乎在如火如荼地制作中，目标是赶及在2002年世界杯前推出。而名越稔洋亦参与了即将于5月25日发售的DC游戏《RENT A HERO NO.1》的制作，相信一定会令人满意！

第五游戏研究开发部(SOFT 5研)

部长·佐佐木健仁



经常更改名称的SOFT 5研，是由《SEGA RALLY》系列制作人佐佐木健仁率领的小规模游戏开发小组，虽然成员只有36人，但仍制作出不少人气之作，可以说是世嘉的少数精锐开发部队之一。SOFT 5研的前身是AM5研，后来改名为AM12研等等，直到早前才正式定名为SOFT 5研。

代表作及最新动向

SOFT 5研最具代表性的作品，当然是佐佐木健仁的《SEGA RALLY》系列，当时凭着MODEL 3 STEP 2的高性能，让大家体验到前所未有的高素





质游戏画面和游戏性。另外射击游戏《STAR WAR TRILOGY ARCADE》也是SOFT 5研少数的代表作之一，充分表现到电影《星球大战》的精彩战斗场面。最近SOFT 5研着手开发另一驾驶游戏《STAR WAR TRILOGY ARCADE－RACER ARCADE～》，可算是《SEGA RALLY》和《STAR WAR TRILOG ARCADE》的混合体，在去年9月AM SHOW中展出的片段深受各界好评，到截稿时为至此游戏已推出。







第六游戏研究开发部(SOFT 6研)

部长 新井瞬

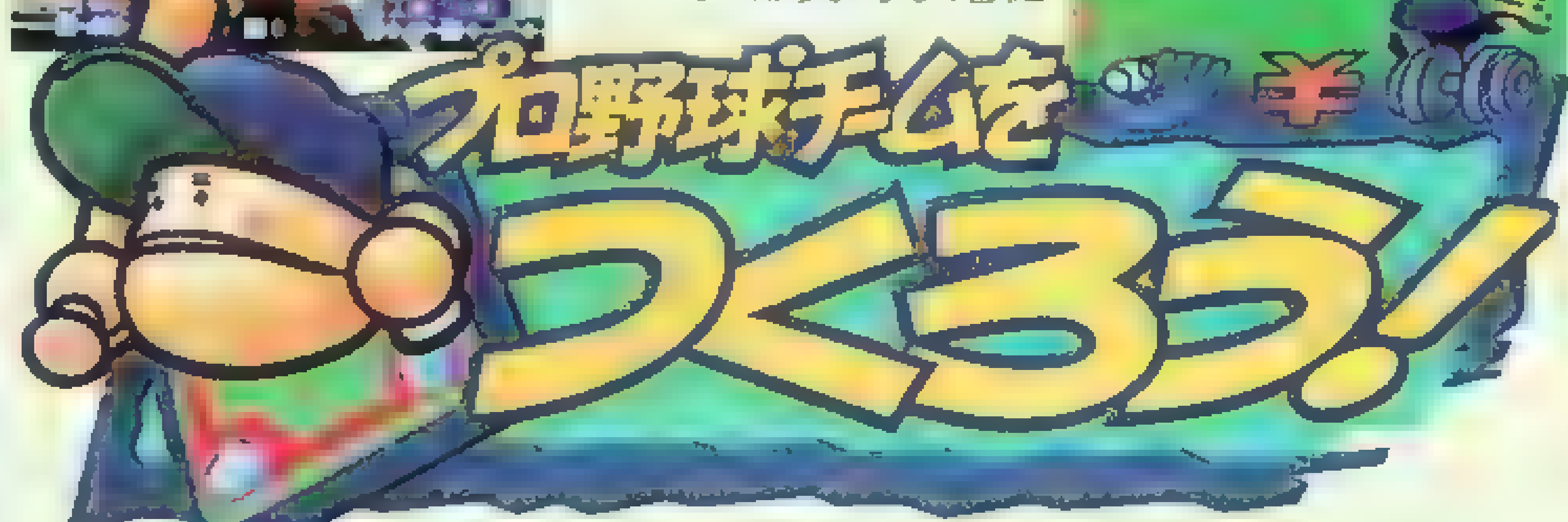
注目程度不高的SOFT 6研，其实是由昔日的CS 1研和PC游戏开发部统一而成的，在SEGA的众多游戏研究开发部中，最擅长制作运动游戏的一个。另外SOFT 6研也拥有较多制作个人电脑游戏的技术，同样是个不容忽视的部门。

代表作及近期动向

SOFT 6研最广为人知的代表作是在日本大受欢迎的《创造职业棒球会》系列，虽然这个系列的作品在我国乏人问津，但是就游戏系统的完善程度，以及有趣可爱的Q版造型、紧张热烈的比赛场面都实在值得称赞，1999年SOFT 6研推出的DC版《一起来玩职业棒球会》和2000年度刚刚面市不久的《THE TYPING OF THE DEAD》都受到了绝佳







的好评，再加上本届春季东京游戏展刚公布的DC版的新风格另类游戏《JET SET RADiO》，相信今后的SOFT 6研一定不会让我们失望。

第七游戏研究开发部(SOFT 7研)



部长·大场规胜

专门负责开发家用机游戏的SOFT 7研，前身是SEGA的CS 2研，曾经为SS制作过不少超人气之作，其中包括情节最感人至深的经典游戏《樱大战》、《樱大战 2》、最强的二战历史SLG游戏《千年帝国的兴亡》(DC版的<ADVANCE 大战略>将于今年6月22日发售)、最完美的体育经营模拟类足球游戏《J联盟创造职业足球会》(DC版<球会>的完美程度更是令D·S感动的无话可说，如果你是球迷兼电玩迷的话，为这款游戏去买一台DC都是值得的）和人气PUZ游戏《樱大战COLUMNS》等等。如今SOFT 7研正同时全力开发数款DC游戏，令人完全相信2000年度会是他们的地狱审判日呢！（>_<）

代表作及近期动向

以家用机游戏为主的SOFT 7研，其注目的代表作上文均有提及，另外99年推出的对应网上对战的DC游戏《集结！转来转去的温泉》在日本也有不俗的评价，充分体现到DC通信机能的优势。近期SOFT 7研发表的多款RPG及AVG新作都是一个个DC玩家注目的焦点，其中人气系列游戏《樱大战 3》更是长期占据着各大游戏杂志期待榜的三甲之内的位置，预定于今年夏季推出的锐意RPG新作《ETERNAL ARCADIA》（永恒的阿卡迪亚）更是由《PHANTASY STAR》（梦幻之星）的制作班底负责开发，其质素一定可以保证。此外SOFT 7研更有意将著名动作游戏《BARE KNUCKLE》（怒之铁拳）和《THE SUPER 忍》复活，令今后DC的大作供应量绝对不成问题！



第八游戏研究开发部(SOFT 8研)

部长·中裕司

可能大家对SOFT 8研很陌生，但如果将其别名说出来，你就一定会知道。因为SOFT 8研其实就是"SONIC TEAM"。由SEGA旗下另一杰出游戏制作人中裕司带领的SONIC TEAM，一直以来的作品中都充满了新奇的幻想，可爱的角色，无限的创意，再加上题材健康，深受世界各地玩家的欢迎。其系列作品中SONIC的形象在我国玩家心目中的知名度也只有任天堂的玛里奥才能与之相提并论。正如中裕司所提到过的，SONIC TEAM的作品是真正为玩家带来"梦想"的即是梦一般的作品。



代表作及近期动向



如今的SOFT 8研的代表作当然首推DC上的最高销量之作《SONIC ADVENTURE》，此外以前在SS上登场的《NIGHTS》、《BURNING RANGERS》（救火英雄）和99年的DC作品《CHU CHU ROCKET》（D·S个人认为这款游戏是史上最好玩的PUZ游戏之一，请千万不要错过，售2800日圆也是大受欢迎的杰作。近年SONIC TEAM在家用机界大展拳脚，不但推出固有游戏系列的新作，更尝试向网络RPG挑战，目前制作中的《PHANTASY STAR ONLINE》就是广大DC玩家热切期待的新作。另一方面，SONIC TEAM更开始进军街机游戏界，推出的首个街机游戏《SAMBA DE AMIBO》，乘着音乐游戏的热潮，预期会成为另一个人气音乐游戏系列。



SONIC TEAM的首个街机游戏《SAMBA DE AMIGO》

第九游戏研究开发部(SOFT 9研)



部长.水口哲也

由原《SEGA RALLY》系列另一位制作人水口哲也率领的SOFT 9研，虽然只是个刚成立不久的游戏开发部门，但是凭借水口哲也对游戏制作的热诚和努力，日后的发展绝对值得期待。部长水口哲也原本隶属AM3研，后来CS 4研改组，水口哲也就离开原先的部门，成为新成立的SOFT 9研部长，致力于DC游戏的开发。

代表作及近期动向

新成立的SOFT 9研，目前还谈不上有什么特别出名的代表作，但是《SPACE CHANNEL 5》（太空频道5）这款游戏的可玩性非常之高，配合风格独特的人物以及庞大的宣传攻势，已经为SOFT 9研的进一步发展打下了良好的基础。《SPACE CHANNEL 5》的续篇也于最近宣布在今年内发售。



看过以上SEGA各个游戏研究开发部的介绍后，可以明白SEGA的游戏为何能独挡一面了吧？当AM研和CS研合并后，在进一步的相互融合的过程中，配合NAOMI与DC的相辅相成效果，街机和家用机游戏的开发都会较以前顺利的多，移植方面的质素和速度也相当理想。令人期待的新作源源不断的推出，使得DC拥有更广阔的发展空间，只要有这群出色的游戏制作人的辛勤努力，大家必定会享受到数之不尽的佳作，当然你要使用正版了！

D·S在最后还是想以个人的名义对我国的广大玩家说一句，不论你是否使用过正版游戏软件，或是你无法负担正版游戏软件高额的价位，就我国目前的国情而言，正确地去认识游戏的价值才是最重要的。试想一下，一个人或是一个集体辛辛苦苦、耗资巨大的来开发一款软件为了什么？不就是为了广大玩家认可他们的成绩，哪怕他们的成绩达不到你的期待值，但是扪心自问我们是否真真正正去看过他们的成绩呢？请珍惜他们的劳动，就象爱护你自己最心爱的东西那样……

TEXT BY : D · S

樱花飞舞时



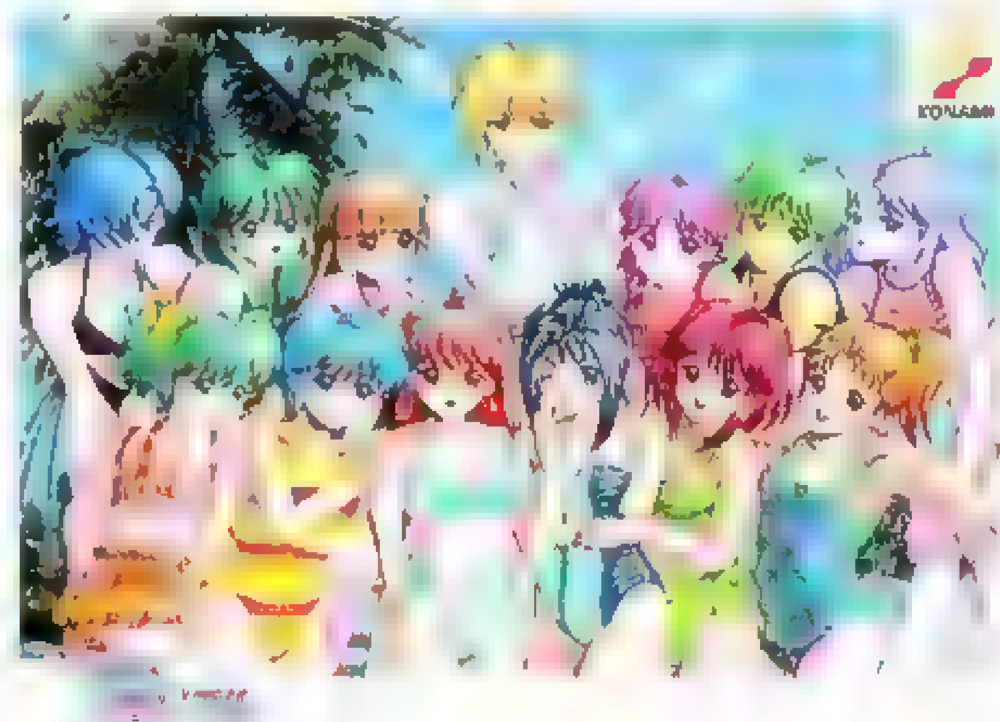
3月时节，在遥远的校园一定会出现一年一度樱花飞舞的景象吧？可爱的杉本樱子是否会参加今年的樱花节呢？梦境中唯美而短暂的樱花一片片地缓缓飘飞，落在D·S的心海中，荡漾起一圈圈青春回忆的涟漪。那是一种充满梦想、友情，同时又含着淡淡青涩味道的初恋情怀。笔者衷心祝福那些曾经拥有或者正在享受那段青春岁月的广大读者朋友们，永远都有一颗年轻的心。此时心系千言只化作一句话：岁月不待人，蓦然回首处，又是樱花飞舞时。

2000年度日本超人气美少女游戏总评



心跳回忆5周年纪念

时光飞逝，[illegible]年曾经吸引D·S连续18个小时端坐在电视机前奋战的这个游戏，已经迎来了它五周年的生日。作为闻名于业界的首款纯爱系恋爱育成模拟游戏《心跳回忆》，除了拥有超级数量的FANS外，也令游戏业界内发生了变化，相应类型的游戏不断推出，促进了日本美少女游戏文化的进一步发展。当这股潮流涌入我国后一时间风靡了大江南北，无数的新生代少男少女对此如醉如痴，[illegible]加关注。《心跳回忆》这款游戏作为最经典的[illegible]祖美少女游戏，理所当然有它不可动摇的地位。



原创篇(以下介绍不包括电脑版，并以推出时间的先后排序)



《ときめきメモリアル》

机种 PC-E

售价 8800 [illegible]

发售日 [illegible]994年5月27日

短评 [illegible]

《ときめきメモリアル fore[illegible]》

机种 PS

售价 5800 [illegible]

发售日 1995[illegible]13[illegible]

短评 [illegible]



《ときめきメモリアル[illegible]》

机种 SFC

售价 9980 日元

发售日 1996年2月9日

短评 移植自PS版[illegible]SFC的[illegible]32M的[illegible]SFC[illegible]







《ときめきメモリアル[illegible]》

机种 SS

售价 6800日圆(普及版)[illegible]8800日圆(完全典藏版)

发售日 1996年7月19日

短评 在广大SS玩家的[illegible]完美的移植作，由于修正了部分游戏的内容，再加上KONAMI完全[illegible]了SS的[illegible]令游戏进行[illegible]包装[illegible]完全典藏版[illegible]成为[illegible]梦寐以求的[illegible]。



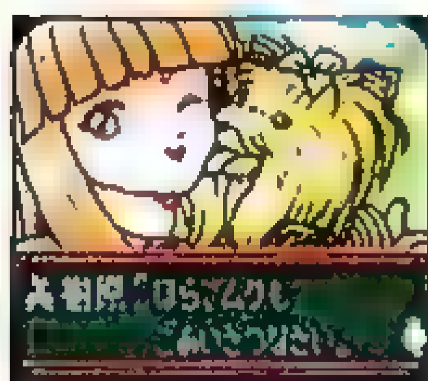
《ときめきメモリアルPOCKETスポーツ编のフォトグラフ》

机种 GB

售价 4300 日元

发售日 1999年2月11日

短评 时隔3年之后所推出的新作[illegible]让人感动的[illegible]。虽然新登场的[illegible]女角的魅力不足(纯属D·S个人意见)，[illegible]是[illegible](心跳回忆)在玩家心目中的至尊地位，其受欢迎度仍十分之高。





《ときめきメモリアルPOCKET[illegible]》

机种 GB

售价 4300 日元

发售日 [illegible]999年[illegible]

短评 此作在[illegible]发售，[illegible]真[illegible]《心跳回忆》的[illegible]也是[illegible]广大[illegible]能够令[illegible]年轻活力[illegible]KONAMI的[illegible]





外传篇(以下不包括电脑版和街机版)

《ときめきメモリアル プライベートコレクション》

机种 PS

售价 3800 日圆

发售日 1996年4月[illegible]6日

短评 内容相当丰富充实，包含有各女角的特别对白、小故事[illegible]

[illegible]

《ときめきメモリアル [illegible] はずんだま》

机种 SS/PS

售价 5800 日圆

发售日 [illegible] 1996年[illegible]

短评 PUZ[illegible] 由超人气的《心跳回忆》系[illegible]

[illegible]

《ときめきメモリアル ドラマシリーズ [illegible]》

机种 SS

售价 4800 [illegible]

[illegible]

《ときめきの[illegible] クイズしよ》

机种 PS

售价 5800 日圆

发售日 1998年7月16日

短评 这次推出的竟是以《心跳回忆》的人物为故事背景的[illegible]游戏，玩家[illegible]

[illegible]

《ときめきメモリアル Selection [illegible]》

机种 SS/PS

售价 2800 日圆

发售日 1997年3月27日

短评 [illegible]塑造成为一位超人[illegible]

[illegible]

《ときめきメモリアル [illegible] とつかんだま》

[illegible]

《ときめきメモリアル ドラマシリーズ [illegible] のラブソング》

机种 SS/PS

售价 5800 日圆

发售日 1998年3月26日

短评 [illegible]

[illegible]

《ときめきメモリアル ドラマシリーズ [illegible] 旅立ちの詩》

机种 SS/PS

售价 8800 日圆/6800 日圆

发售日 [illegible]

短评 [illegible]

[illegible]

心跳回忆 2

由于《心跳回忆2》是去年11月25日才推出的[illegible]，[illegible]家还没能够[illegible]大新加入《心跳回忆》大家庭的玩家[illegible]，并真喜欢这款游戏的玩家[illegible]《心跳回忆》或《心跳回忆2》[illegible]我们会[illegible]登在[illegible]上[illegible]

樱大战系列

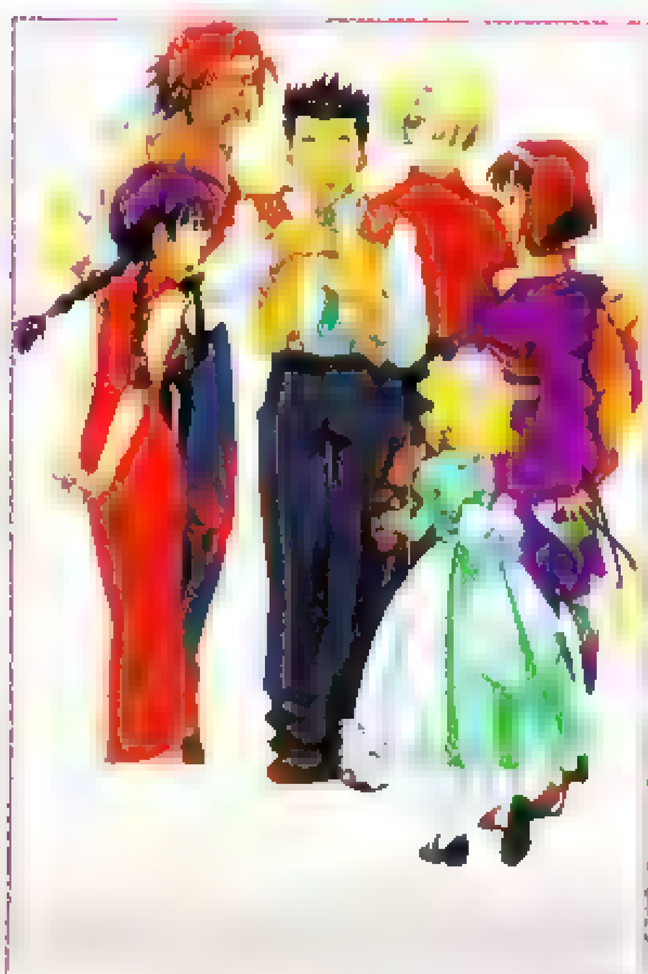
曾几何时，五位各自身怀绝技且充满正义感的青春少女登上了美少女育成战略模拟游戏的舞台。虽然作为玩家之替身的大神一郎在游戏中也有杰出的表现，但是相对于五位性格迥异、美丽可爱的花组队员，他就不算什么了，“樱大战”迷中的女性玩家可不要说你们是因为大神一郎才玩这个游戏的哦(笑)。《樱大战》系列的成功之处在于战略部分和育成部分的平衡度处理得非常好，这两部分的存在完全是为了进一步发展游戏剧情，而绝不会给玩家一种被强硬去执行的感觉，说得通俗一点，就是让玩家不是为了“游戏而游戏”。另外需限定时间作出回答以增加好感度的LIPS系统也令笔者感到相当真实，真是佩服RED小组的创造力

サクラ大戦2






花组的成员在使用必杀技



“SAKURA PROJECT 2000”现正如火如荼地进行着，动画迷期待的TV版也有新的消息公布。早前的最新OVA版的《樱大战》系列作品－《樱大战 轰华绚烂》(系列化的第二弹，第一弹为<樱大战 樱华绚烂>)已经于去年12月上市，相信大家都看到了吧。目前TV版的《樱大战》已定于4月在日本TBS电视台首播，据原作的广井王子表示，制作TV版的目的是想藉此吸引一批低年龄的观众，使小孩子也有机会欣赏到这佳作。话虽如此，相信明眼人很容易便看出这是制作公司为了即将于今年公映的剧场版铺路，以期在《樱大战》电影正式上映时又会掀起更高的热潮。

TV版故事的重心人物－真宫寺樱，在剧情上会描写她在战争中不断成长，以及在加入花组后遇到的种种趣事。由她继承的“北辰一刀流”绝技一定会令大家大开眼界！



同级生系列

最令D·S为之感动、为之着迷的美少女恋爱育成游戏。《同级生》系列(目前只有两作)最成功之处在于它的人物设定，一种完全不同于《心跳回忆》中登场女角类型的设定。说得具体一些的话，就是《心跳回忆》中的女孩子个个都是那么个性完美、那么气质高雅，有的更可以称得上是偶像，但是这样做是否与现实的距离相差太远呢？一个完美无瑕、毫无棱角的女孩，你会喜欢吗？而《同级生》里的女孩就不同了，她们仿佛就是活生生地生活在玩家身边的一群有血有肉的“真实”女孩，并且这些个性突出的花季少女的喜怒哀乐均表现得淋漓尽致，再加上著名插画家竹井正树绝世画风，以及一幕幕感人肺腑的经典剧情(要知道elf已经用了五年时间在制作超越<同级生2>的新一集<同级生3>，至今还在继续……)。可以毫不夸张地说，《同级生2》代表着日本美少女游戏文化的又一高峰。(以上评述以PS版为准)



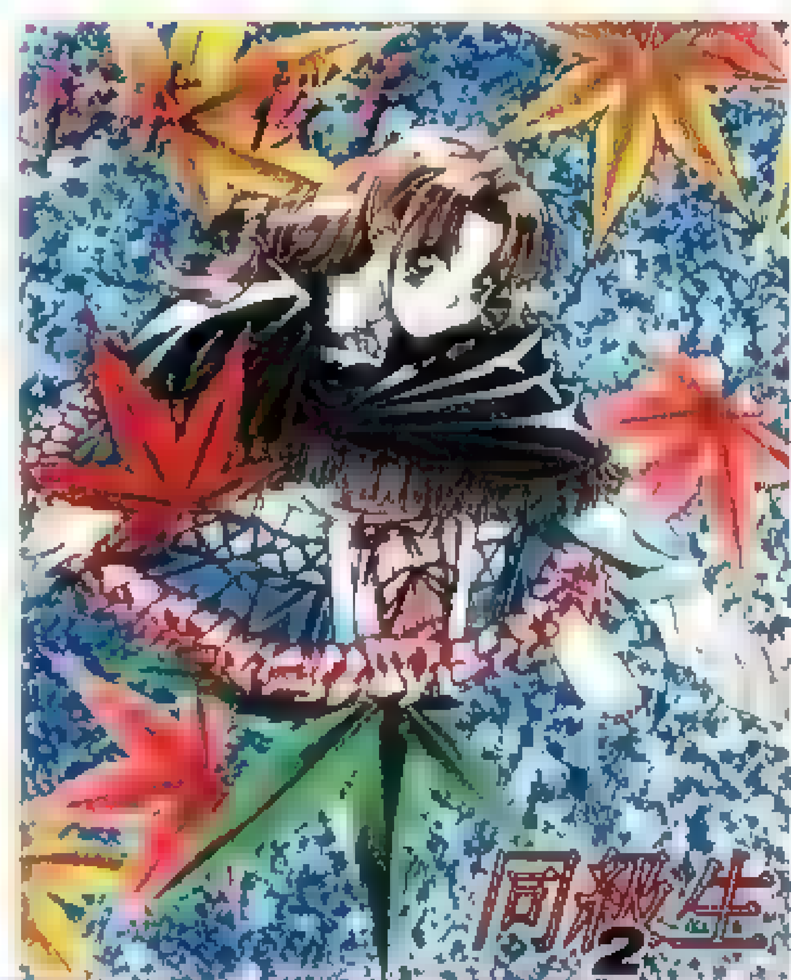


D·S小传(以第一人称视角)

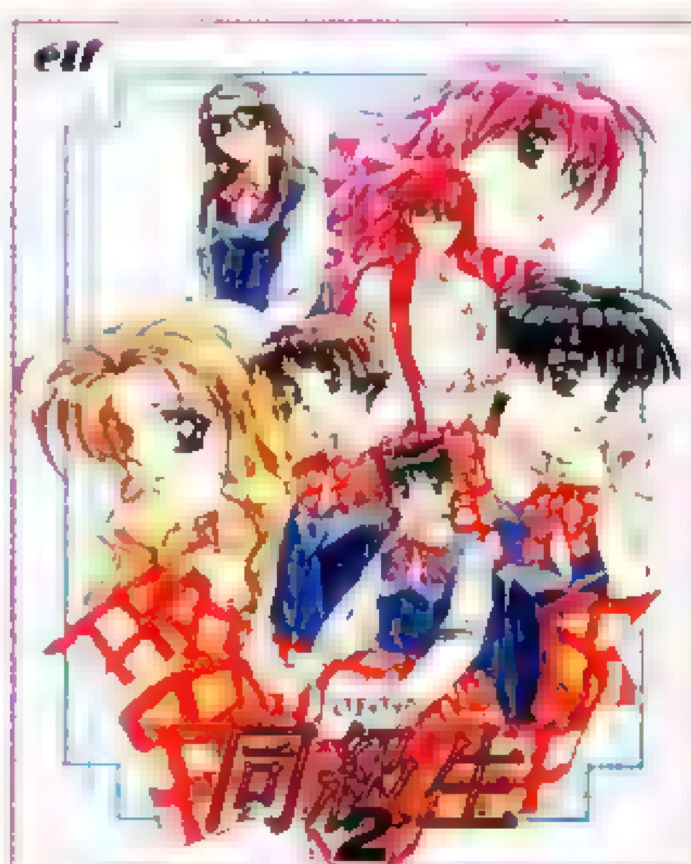
在《同级生2》中，我为之倾倒的女孩是杉本樱子(她也是到目前为止在所有类型的游戏当中我最喜爱的女性角色，并且相信永远都是……)。至今还清清楚楚的记得，那一次我按照同她约定好的时间去看望她，发现她并没有躺在病院的床上，情急之下，问及看护她的护士，那位护士非常遗憾地告诉我她已经离去了。当时给我的打击实在是太大了，发疯似的跑回家，一句话都不想说，所有正常的生活习惯对于我都已毫无意义，只想就那么静静地坐着，细细去回想同她说过的一字一句，以及那我未曾完成的与她之间的彼此约定，并且是永远都不能完成的……

以上是D·S在第一次玩这个情节时刻骨铭心的真实感受。那一天的D·S没有吃一口饭，也没有同家人说一句话，失眠、整晚，只是努力地去回想与樱子之间交谈过的一字一句。爱就是这么简单，喜欢一个人是不需要什么理由的……

相信所有真心喜爱杉本樱子的玩家都曾经有过这样的经历吧(看攻略爆机的除外)





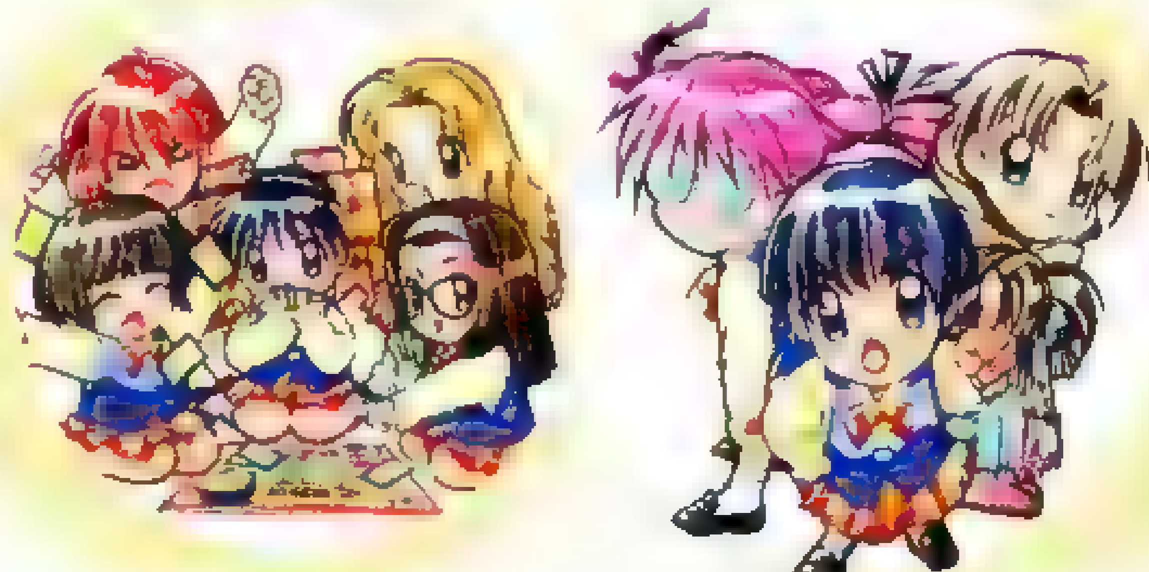




这份真爱只属于你

《同级生2》

Q版人物欣赏









《同级生》
经典CG欣赏







下 级 生



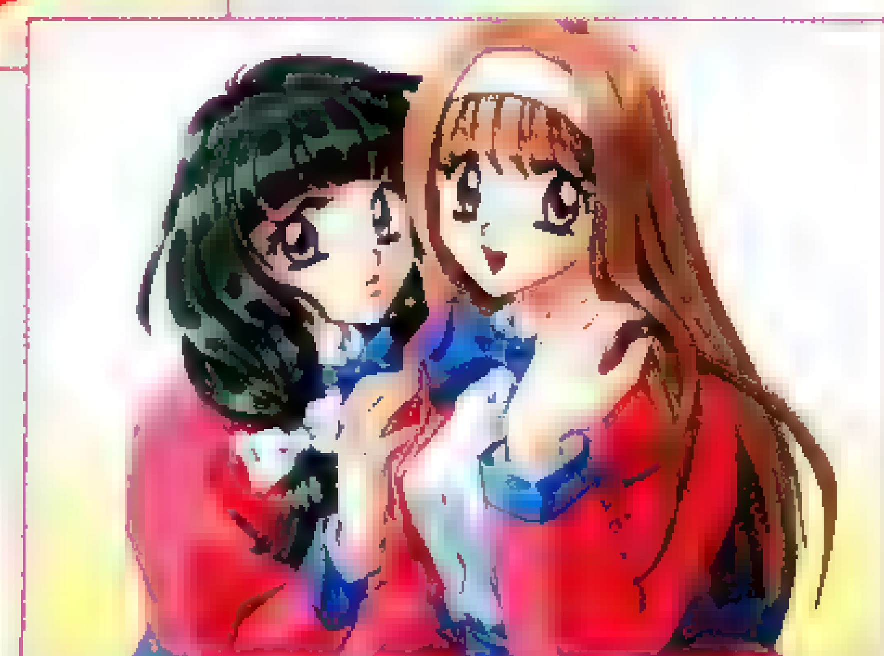
ELF继《同级生》系列之后的又一力作，人物刻画更见功力，登场女孩子的心理描写相当细腻，且有一种循序渐进的「真实感」，当你与自己心仪的女孩之间达到一定的好感度时她就会向你表白心声，并且这种关系越密切，你所追求的女孩就会谈到更多关于她的事情，可触发的事件也会成倍增长，这一点可是elf所独创的呀！另外关于美工、音效和剧情等部分就更不用说了，总之向所有喜爱美少女恋爱育成游戏的玩家推荐。











凝望骑士

KONAMI继《心跳回忆》之后的又一名作，故事背景完全与《心跳回忆》不同，人物设定也非常好，只是好象在我国的知名度不是很高。



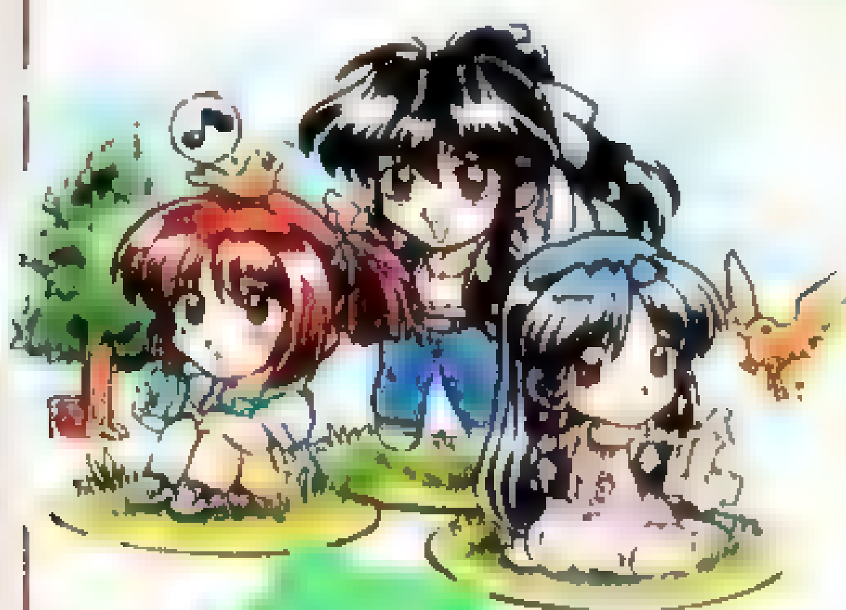




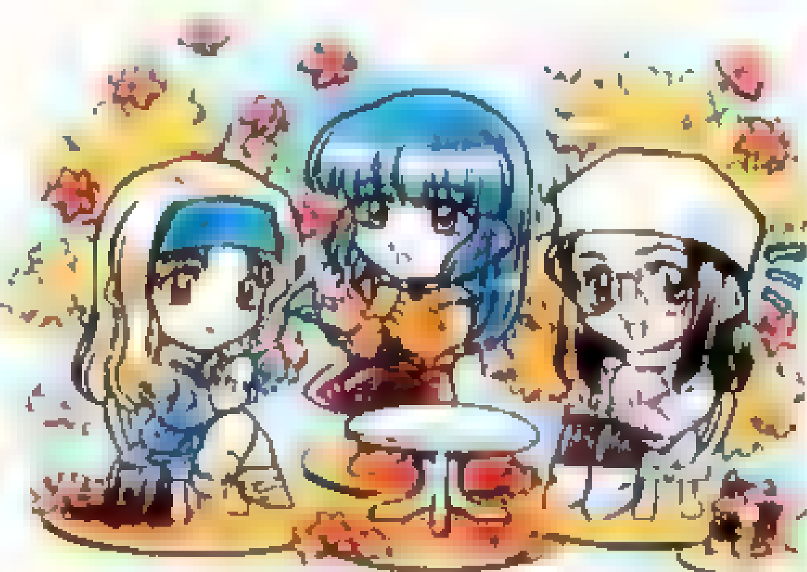
青涩宝贝

系统全新的中后期美少女恋爱育成游戏，完整的故事性、简单的操作性、出色的人设等因素都是构成这款大作成功的关键之处。









秋



关于日本美少女游戏的杂感

日本美少女游戏的产生还是源自那些多不胜数、题材广泛、创意新奇的少年漫画，由于这些漫画在互动性上的先天不足，导致精明的日本游戏厂商及时把握商机，利用游戏互动性强的特点，再加上人气漫画家或插画家的经典美少女人物设定，编导撰写的出色剧本，就这样一片广阔的新游戏市场自此诞生了。在《心跳回忆》获得初次成功后，与其类似的作品如雨后春笋般地出现在游戏市场上。尽管其中的作品良莠不齐，但是会发光的金子却总是能够找到，经过这几年来，美少女游戏的飞速发展，那些已成为经典的大作目前可以说完全占据了市场的领导地位。现在的美少女游戏多的只是模仿，少有超越，有道是：有发展才有进步。近期的几个类型定位于电子小说的互动性美少女游戏受到了空前的好评，其中的佼佼者非《TO HEART》莫属。在这类型的游戏中由于存在大量的人物内心读白，因此很容易引起玩家的共鸣。但是因为文字上的缘故，这类型的作品在我国几乎没有市场。

日本美少女游戏之所以取得如此的成功，就D·S个人的观点在于它能够基本实现每个玩家渴求被理解、被关注的梦。因为人的先天属性所致，每个人都需要去同他人沟通，希望别人肯定你，进而接纳你，之后成为要好的朋友。但是由于在现实生活中每个人的生活圈子过于局限，一颗期盼交流的心每时每刻都感到"饥渴"。而美少女游戏的产生就在表面上满足了这部分玩家(尤指男性玩家)的渴望.更进一步的是每个美少女游戏因故事需要，在设定好的基本社会环境上均有很大差异，因此接触不同的游戏，玩家就会产生不同的共鸣，想来这就是许多玩家乐此不疲的真正原因所在吧。

这一次编辑日本美少女游戏特辑的目的就是给玩家一个交流的园地，一个想象的空间，一个能够引起共鸣的世界。让玩家在现实生活中能够从自己心爱的游戏里走出来，在人与人之间的交流中更富经验，使自己的思维更具时代感，生活得更有活力!

美少女特辑突发事件

看了以上的内容，你是否感到心潮澎湃呢？好吧，在这里再告诉大家一个好消息，由编辑部商议决定，我们此次将评选"中国首届日本美少女游戏人物大赏"负责人为本D·S大人(哇哈哈哈……^_^).你如果心动的话,请按照以下的方法投票给我们,中奖人会得到由本刊赠送的精美的神秘礼物(会是关于美少女游戏的周边精品的吗？D·S对此暂时保密，但可以肯定是值得纪念的奖品，市面上买不到喔!)

评选方法：

1.此次评选自本刊面市之日起，截止到7月15日(以邮戳为准)，评选结果会刊登在9月号的杂志上。

2.此次评选共分两大奖项，一是"经典美少女角色奖"，二是"玩家心目中的女神奖"。

3."经典美少女角色奖"须按照本刊提供的"美少女角色候选名单"依次填写第1-5名的入选角色，我们共设一等奖1名，二等奖2名，三等奖3名。中奖的前提必须是全部选中最终评选结果中前三名的美少女角色，如果选中者较多，我们会采用抽奖的方法选出其中的中奖者。

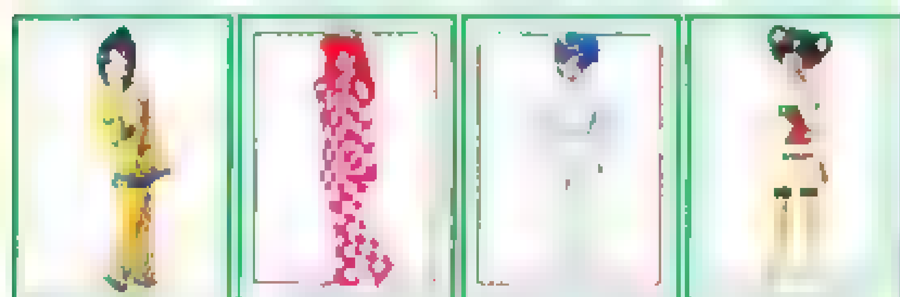
4."玩家心目中的女神奖"中所候选的美少女角色可以由玩家自行选择，但是只限SFC、PS、SS和DC(PC上的游戏不可)四大主流机种的美少女恋爱育成游戏(例如:我选择<FF8>中的莉诺亚.这是不符合条件的)，并且只限一名角色，还须写明正确的游戏名称，对应机种,最好附以文字说明(内容须与所选角色有关，题材不限)。我们共设特等奖2名，参与奖10名。

5.读者可将自己选择的结果填写在本刊6月号或7月号杂志的"读者调查表"上，填写时须字迹清晰，符合要求，否则我们按"无效"处理，不便之处，敬请见谅。

6. 本刊保留此次评选的最终解释权。

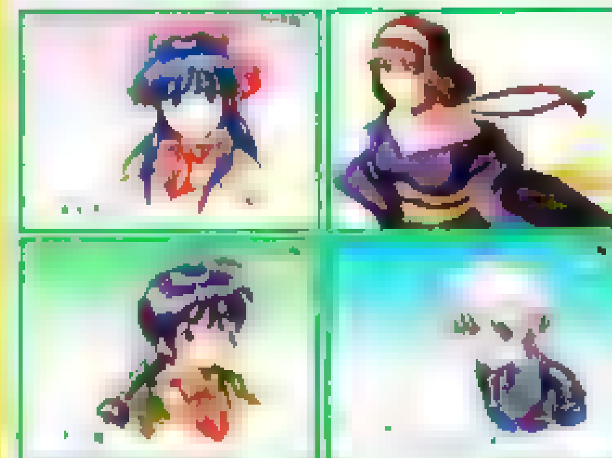
候选美少女角色名单

片桐彩子　藤崎诗织　虹野沙希　馆林见晴



阳之下光　水无月琴子　白雪美帆　八重花樱





真宫寺樱　神崎堇　李红兰　雷尼

樱木舞　鸣泽唯



杉本樱子　田中美沙



结城瑞穗　神しみこ



泽渡穗乃香　杉原真奈美



再见吧!



后记

此次所介绍的几款游戏都是我国玩家耳熟能详的经典美少女游戏，大家请千万不要错过! 另外在游戏过程中，由于我国玩家的日语水平普遍不高，所以难免无法完全体会游戏的内涵。但是这没关系，如果你对此次介绍的任一款美少女游戏相当感兴趣，却无法理解其文字部分的内容，请来信告诉D·S，我们会将广大玩家最关心的美少女游戏作成经典游戏小说攻略。只要你投出自己神圣的选票，就会有可能在今后的杂志中看到它的身影喔!

终于完成了此次特辑的编辑工作，内容虽然不是十分充实，但是却花费了笔者大量的精力，图片的搜集、整理、文字的编排、校对、都是以往所不能比拟的，好在D·S凭着顽强的生命力以及酷爱美少女游戏的嗜好，最终还是完成了。最后还是请广大玩家多多指教、多多来信，在下一定非常感谢! 不喜欢此类型游戏的玩家也请见谅，笔者将会在不久的将来制作出能令你们满意的大特辑，前提是一定要多来信、多来稿，多提建议，让我们携手办好属于我们自己的杂志!

WINNING ELEVEN4 实用技术 2

SPECIAL PART!!

3月号的《WE4实用技术》推出后受到了很多足球游戏FANS的支持与认可，谢谢大家！

在2月号刊登出的WE4球员英文名单由于版面的原因少了几支球队许多热心的玩友都来信指出这个缺憾，再次感谢玩友们对杂志的支持，以下是山东济南邱海涛玩友提供的球员名单补遗。

IRELAND	15.Carsley			
ENGLAND	13 Sherwood			
WALES	15 Melville	21 Jenkins		
SPAIN	15 Aranzabal	5 Marcelino		
BELGIUM	14 Janssens			
GERMANY	10 Strunz	11 Bode		
DENMARK	21 B Nielsen			
SWEDEN	17 Svensson			
ROMANIA	2 Batr q	22 Ganeir		
TURKEY	19 Osemen			
EGYPT	19 Aldomani			
PARAGUAY	7 Enciso			
JAE	17 A Abdora	18.R Mazem	19 A Shale	20 A Janaib
W A S	15.中田英寿			
C W A S	7 Ardiles			
G A J	11.三浦知良			

POLAND		SLOVAKIA	
1.Sidorczuk	12 Klos	1.Koenig	13.Tittel
5 Zielinski	13 Waldoch	4 Slovak	15 Kinder
3 Lapinski	14.Majak	5 Varga	16 Ujlaky
4 Ratajczyk	15 Nowak	3 Karhan	17 Nemeth
6.Hajto	16 Piotr	2 Spilar	19 Kozak
2.Bak	17 Czerwiec	6 Moravcik	21 Sovic
9.Siadaczka	18 Adamczyk	8 Tomaschek	22 Jancula
7.Swierczewski	19 Michalski	7 Balis	14 Fabus
10 Brzeczek	20 Juskowiak	10 Dubovsky	20 Timko
11.Trzeciak	21.Kowalczyk	9 Pinte	18 Kozlej
8.Iwan	22 Matysek	11 Majoro	12 Vencel
AUSTRIA		**HUNGARY**	
1.Konsel	14 Kogler	1 Kiraly	14 Lakos
4.Pfeffer	16.Hiden	4 Matyus	19.Szamoj
5 Feiersinger	17.Reinmayr	5 Sebok	15 Szekeres
3 Schottel	19 Schopp	2 Hrutka	20 Csaba Feher
11 Wetl	15 Neukirchner	3 Korsos	16 Hamori
6.Mahlich	20 Rohseano	6 Halmai	21 Lisztes
8 Kuhbauer	21 Prilasnig	8 Dardai	18 Egressy
2 Cerny	18 Stoger	7 Pisont	17 Dombi
10 Herzog	13 Glieder	10 Illes	13 Hamar
7 Haas	22.Vastic	9.Miklos Feher	22 Stipanovics
9 Mayrleb	12.Wohlfahrt	11.Toth	12.Hajdu

KOREA			
1 Kim.B J	7.Kim.T.Y	13.Kim.J H	22 Seo D W
20.Hong M.B	5 Lee.L.S	15.Lee.B K	3 Shin H G
6 Yoo S C	17.Ha.S J	16 Choi.S Y	19.Lee E Y
2 Park J.S	4 Kim.D K	14 No J Y	8 Yoon J H
11 Seo J W	18 Hwang S H	21.Lee D G	9 Kim D H
10 Choi.Y S			12 Seo D.M

TEXT BY：GOUKI



霍夫 GOAL　　1999 年度捷克足球先生 KOLLER

PART.3 构建自己的 THE BEST TEAM!

WE4 出来以前大家玩的不是“CUP MODE”便是“LEAGUE MODE”，但是现在不同了，自从有了“MASTER LEAGUE”，已经很少见到抱着杯赛与世界联赛不放的玩家了。因为在这个模式里会让你有机会组成一支心目中的“THE BEST TEAM”。

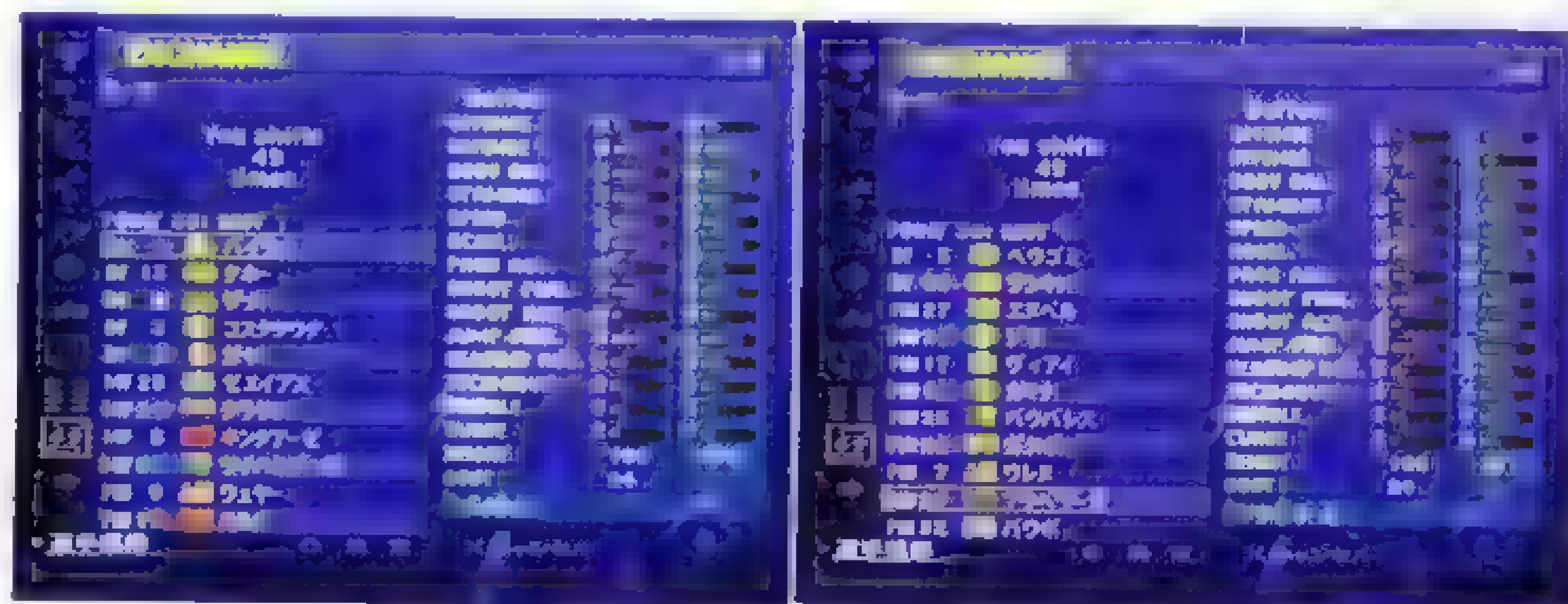
使用非主流球员来享受 WE4

罗纳尔多、舍甫琴科、齐达内、里瓦尔多……这些极优秀的队员相信会是你构建一支强队的首选。不过每次的建队模式都是如此也实在是没有多大意思。试试用一些也许是很少使用到的球员来组成一支队伍也是一件很有趣的事呢！

提供方案一：挑选俱乐部中买不到的球员组成一支超级强队。

在WE4中是否常常将其它俱乐部的球星买了个七零八落呢？以这样的方式来削减对手的实力是不是有点……那个？还有很多没能在WE4上出现的俱乐部中的球星等待着你的召唤呢。比如希勒、罗马里奥、斯托伊奇科夫、哈吉（两个）以及非洲的若干又便宜又厉害的怪物们……

提供方案二：购入在国家队中买不到的著名球员组成一支强队。



将只有可能在“MASTER LEAGUE”中才出现的国家的球员或著名球星们“收集”起来，组成一支纯正的多国部队也是件有趣的事。将他们列出来。（舍甫琴科、巴蒂等使用频率高的球员不在其中）

G・维阿（AC 米兰）	维阿（阿森纳 12 号）
约克（曼联）	阿贾克斯 11 号
阿贾克斯 24 号	萨里哈米迪奇（拜仁 20 号）
库福尔（拜仁 4 号）	多特蒙德 13 号
多特蒙德 14 号	卡马拉（马赛 13 号）
佐拉（切尔西）	贝尔戈米（国际米兰）
迪马特奥（切尔西 16 号）	卡西拉奇（切尔西 10 号）
维亚利（切尔西 9 号）	曼奇尼（拉奇奥 10 号）
巴尔博（帕尔马）	埃尔博（拜仁）
帕努卡（国际米兰）	莫里恩特斯（皇马 15 号）
萨维奥（皇马 11 号）	里德尔（利物浦 13 号）
泽埃利亚斯（国际米兰）	萨默尔（多特蒙德 6 号）
特雷泽盖（摩纳哥 9 号）	约尔迪・克鲁伊夫（曼联 14 号）
谢林汉姆（曼联 10 号）	拉瓦内利（马赛 11 号）
阿穆尼克（巴赛罗纳 14 号）	科斯塔库塔（AC 米兰 5 号）

……

提供方案三：重组欧洲、世界全明星队及原创一支亚洲全明星队。是否对游戏本身提供的几支全明星队不满意呢？重组吧！

提供方案四　按照各国联赛的新赛季的最新阵容组成一支“忠实于原著”的队伍

真·球迷的做法。在WE4完全再现心目中的偶像球队的最新阵容，让西多夫加入国际米兰吧。

提供方案五　组成“世界U22”、“欧洲U22”、“亚洲U22”……



各国U22中也不乏人才，巴西U22的罗纳尔迪尼奥，德国U22的戴斯勒，意大利U22门将阿比亚蒂，喀麦隆U22前锋希罗罗……将他们集合起来组成一支年轻有朝气的队伍！

提供方案六：个性球员大集合

个性的做法，不考虑球员本身的素质如何，有“特点”即可，如将光头、金黄色小平头（贝克汉姆）、小辫子、蘑菇头（日本国奥后卫宫本）、长发、地中海等等各式各样的发型集合成一支奇怪的队伍也不是件太容易的事。或是来一个所有“特殊球鞋大集合”，你知道游戏中白鞋的队员有几位呢？

PART.4 WE4面面观

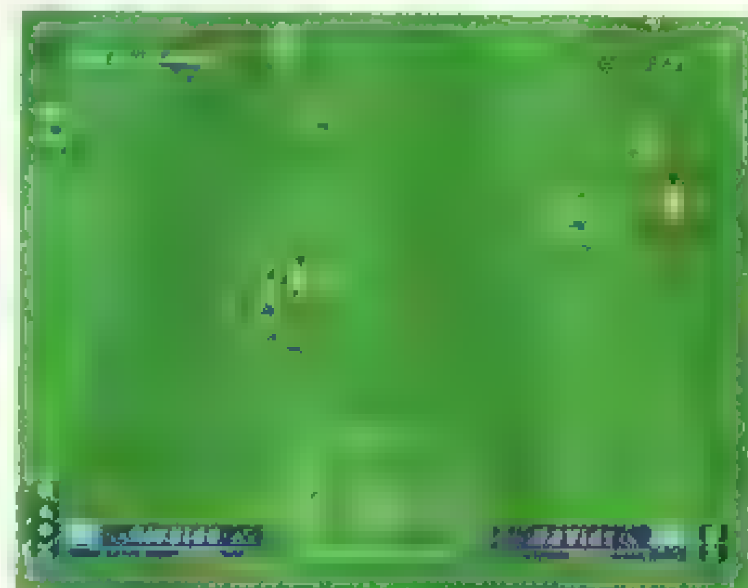
4.1 速度＋身高＝实力？

流传着一句关于WE4的笑话，却也多少说明了玩友在购买球员时的挑选条件：WE4只需要短跑运动员与篮球运动员即可。相信这也是为什么选用舍甫琴科的人比罗纳尔多要多的原因之一吧！——头球方面舍甫琴科略占上风。至于霍夫、卡努及捷克的那个大怪物，“都是身高惹的祸”，也是使用频率极高的队员。相反，例如罗·巴乔、皮耶罗、哈吉、斯托伊科维奇等等球员就因为速度及身高的缺点，选用率都不是很高——当然，以上球员的FANS除外。尤其是在与人对战时，以上球员的上场机会就更少，难道WE4就真是被速度与身高所左右吗？　NO！将部分著名球员的能力值下调（自然与“最终版”比较而言），是KCET希望《WINNING ELEVEN》系列不要变成由数值决定一切”的一大“创举”。由于难度的提升，从“最终版”开始“正面晃过对方防守队员”就已经变得不太容易，到了WE4这一作成功率就更小了，多半都是利用自身加速快的优势向边路突围，之后便是下底传中，由类似于霍夫那样的队员霸道的入球。（这么说来WE4用霍夫做标题画面的主角也是有用意的？）由于这样的战术（或是选用力量9的队员在中场施射）而放弃了那些传、控球出色只是身高与速度不够的球员似乎“背弃了KCET的本意”？或者说从WE4上体会不到现代足球的精髓所在？皮耶罗的速度由“最终版”的8减至现在的6，用“技术的方式”操作这类队员已成为大前提：为了避免又一个罗纳尔多的出现，KCET用心良苦。技术是足球游戏很难完整表现的一个重要环节，WE4的控球方式细分为“用脚的内、外侧带球”及加入方块叉、L1假动作的作用也正是希望能够重现赛场上用技巧晃过对手的一幕。坚信WE4在球员的数值设定上还有隐藏要素，否则为何巴乔、皮耶罗等人在中场争顶时总能站到防守队员身前呢？技术的好坏决定着队员带球跑时趟球的距离，这一点在阵地战中尤为重要，捷克怪物KOLLER只是用头碰碰皮球而已，无话可说。

4.2 现实中的战术在WE4中的可行性

上一次对WE4中的八种战术进行了较详细的解说，如果你是一位常看球赛的玩友，便会惊喜（？）的发现自己在WE4中所采用的部分战术“忠实”的再现于现实中的球队里。看意甲，觉得那些球队不是用“CHANGE SIDE”就是“COUNTER ATTACK”，英超，则多半是“LEFT/RIGHT SIDE ATTACK”或“CB OVERLAP”其中的一项加上“ZONE PRESS”。西甲与德甲有点倾向于“CENTER ATTACK”＋“THE OTHER SIDE ATTACK”。（至于甲A，好像没……）说到这里，谈一点足球游戏以外的东东，那便是世界最精彩的两大联赛意甲与英超转播视点的问题。英超转播视点可称得上是欧洲各国联赛里电视转播机位最高的了，这与英超的足球风格是相适应的，虽说那个什么“要看英国人的比赛，在体育场外也可看到球飞来飞去”的笑话已经过时（不少球队风格已大变），不过多少也说明了英格兰足球的风格所在，而意甲的转播则尽量能够同时照顾到两个边路，因此相对而言机位比较平一些。回到游戏上来，玩过《WINNING ELEVEN》系列作品的玩友一定会发现WE系列的视点是越来越高、越来越远，如今WE4的“FAR”视点就如同英超，“TV”视点就如同意甲，而“WIDE”虽说玩起来速度感不是太强不过对掌握大局很有帮助。你最常选用哪种视点呢？

现实中真实球队在比赛中的战术有多少能够在WE4中实现呢？巴西队常用的利用套边突破对方防守再渗透入对方禁区（或发球弧附近）由中前场队员完成进攻的战术可用“LEFT/RIGHT SIDE ATTACK”＋“CHANGE SIDE”与R2+□/○将进攻力度调至+1（不是最大）来实现。德国队常用的大脚转移＋下底传中以及在后防设一个自由人来投入进攻的战术使用起来比较容易。“THE OTHER SIDE ATTACK”＋在FORMATION中将马特乌斯设定成自由人即可。不过这个战术实现起来就不是太容易了，首先是大脚转移的时机、力度，右路的波德速度与起动都是8，跑起来后需要考虑另一边队员是否能跟上的问题。其次是中后卫上前助攻，如果直接从后场大脚开到霍夫头上摆渡给两边的边锋，那么马特乌斯绝对是还老老实实的待在后场，只要从中后场（最好是从老马本人脚下）发起进攻，那么老马便多半会成为这次进攻的一份子，如果对方设定了人盯人，那就有好戏看了。意大利虽说近几年防守质量有所下降，但毕竟有着防反的真传，用“ZONE PRESS”＋“CHANGE SIDE”＋“COUNTER ATTACK”，凭借中场猛男D·巴乔的抢断及维耶里那没几个人争得过的头球，再现出蓝衫军的风采不是件难事。最后是阿根廷，阿根廷的战术有些类似于英格兰＋意大利的结合，讲究的是中场的传递与积极的拼抢，选用“ZONE PRESS”＋“CENTER ATTACK”＋“THE OTHER ATTACK”，再设定一个拖后中卫（不过不要像98年对英格兰阿亚拉那样过份），想重温旧梦大可以COPY一个马拉多纳与卡尼吉亚入队，再现94年小组赛时的风采，改3-5-2为4-4-2（一个后腰霸东多）即可。以上只是抛砖引玉，欢迎玩友来信指正。



PART 5 以下是一个比较“专业”的话题

曾有人提起过现在几大足球游戏系列在表现形式及风格上的差异《FIFA》系列有些像篮球比赛，攻防转换极为迅速，进球如同投篮一般平常，不愧为老美制作；街机上SNK出过的《得点王》系列及SEGA如今大热的《VR前锋》系列有点像“传统意义上的英超”，直来直去，不拖泥带水（时间不允许），《VR前锋》系列传中入球率高达80%，英超的衣钵已完全继承。KCEO（KONAMI大阪）的《实况世界足球》系列的风格则有些类似于意甲，讲究个人技术及防守战术，层层推进，全队整体实力的体现；KCET（KONAMI东京）的《WINNING ELEVEN》的风格则是介于英超与意甲之间的平衡——西甲或德甲：激情与理性并重——现代足球的精髓所在。边路进攻与下底传中固然是现代足球得分的一大法宝，“功利”足球思想使得世界杯一届不如一届，将这样的思想带入WE4，的确是能够享受到入球与狂胜的喜悦，不过有想过进一个94世界杯上阿根廷对希腊马拉多纳那样的入球吗？享受入球的过程就如同玩跳舞机是享受节拍舞蹈的乐趣而不是为了最后的几千万分那样，制作足球游戏的目的就是如此。格斗游戏有“道”，足球游戏同样也是，用霍夫打中后卫绝对不是球迷的做法，同样，罗·卡洛斯打边锋，做后腰也应该是“球迷所不屑”的，KCET希望的是将一款“真实”的足球游戏奉献给大家。（以上为GOUKI个人观点，并不代表本刊的立场，不要寄菜刀来）



WE4的广告　SILENT HILL（寂静岭）

四月份杂志登出购买两名同样球员的“方法”后许多玩友来信提出异议，在此GOUKI声明：两个博班确有其事，四月份杂志有图为证，而达成方法也是如四月份杂志所言，不过是否还有其它的达成方法就不得而知了。如果哪位玩友知道有更好的方法，还恳请指教，谢了。

上海的杨仲寒、马仲亮、王强等玩友：你们寄来的关于WE4的解析与心得已拜读，希望能够看到更加详细的WE4完全解析

朝花夕拾

KOF'99拾零

虽然KOF99的街机版推出已久，但PS版和DC版最近才先后推出，肯定令不少在街机厅中饱受痛击的菜鸟们雀跃不已。无点这次搜肠刮肚，找出一些关于KOF99的杂碎，一并奉献给大家。

一、特殊STRIKER攻击

1 真草雉京（STRIKER）＋任意角色

召唤真草雉京，在其放出大蛇薙的同时，用前紧急回避入到对手身后，可造成逆向攻击，使对手防御不能，随后追击。

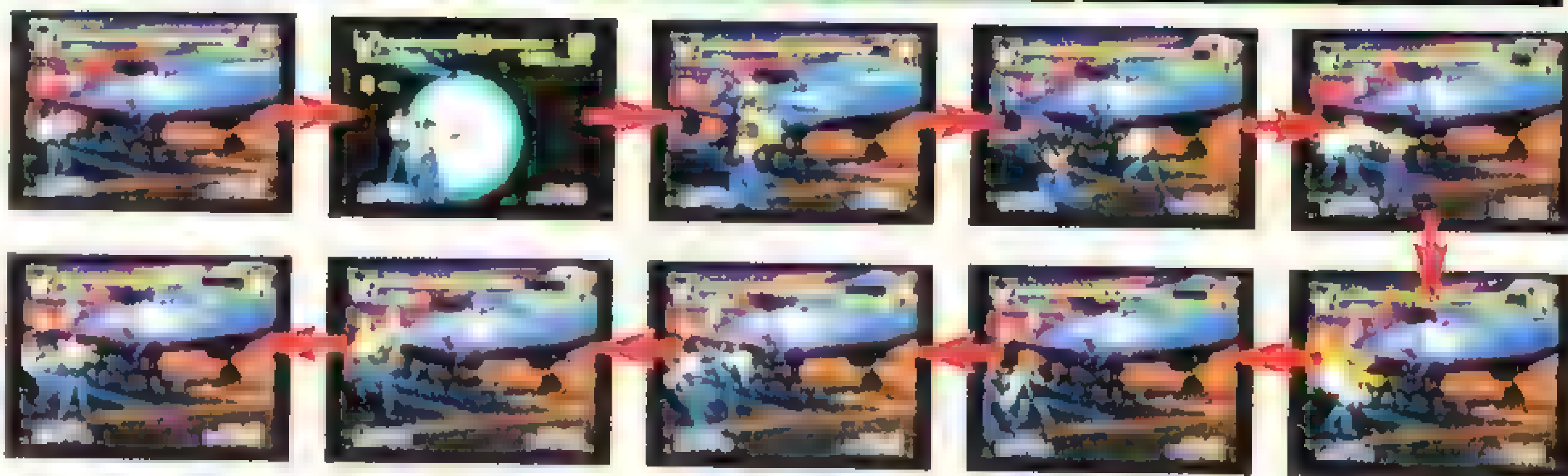


2 真草雉京＋藤堂香澄（STRIKER）（一击必杀！）

注意七十五式改后草雉京应前冲再召唤藤堂，重䡓铁后应注意位置才可接上重P。

对手靠墙＞空中重P＞立重P＞七十五式·改＞藤堂召唤＞背墙跳开＞重斩铁＞立重P＞七十五式·改＞藤堂召唤＞背墙跳开＞重䡓铁……

（什么，你说你没练过钢琴，不能用熟练的指法搓出这些繁杂的指令！……那……你可以练练电子琴



3 八神庵＋坂崎良（STRIKER）

百合折＞站立重P＞琴月阴＞良召唤＞屑风＞梦弹＞葵花或八稚女





八神庵
最高难度连续技！！
（坂崎良攻击后，前冲才可接上屑风）



4 MAX MA＋突击系STRIKER（安迪、莉安娜等）

召唤STRIKER＞MAX版BUNKER BUSTER

对手即使防住STRIKER的攻击，也会被随之而来的超杀击中，不过攻击力较低！



5 八[illegible]+[illegible] STRIKER

[illegible]）[illegible]）八稚女）[illegible]）八[illegible]

PS 版上此招已不能接上第二个八稚女 [illegible]

6 [illegible]

[illegible]）[illegible]）VAX [illegible]

[illegible] PS [illegible]

二、[illegible]

[illegible]

[illegible]）[illegible]）VAX [illegible]

[illegible]

[illegible]

3 [illegible]

[illegible]）[illegible]

[illegible]）[illegible]……]

三、[illegible]

[illegible] KOF98 [illegible] 的角色 [illegible] STRIKER 系统 [illegible]

八稚女 + [illegible] STRIKER

召唤[illegible]）[illegible]）八稚女

是不是有点那个……[illegible]

口袋妖怪攻略透解之补遗篇

任天堂 [illegible] 1999 [illegible]

第一补 克隆[illegible]

相信有GB的人就玩过《口袋妖怪》！相信玩过《口袋妖怪》的人就不会不玩《口袋妖怪金・银》！

在3月号的杂志上我曾告诉大家可以用通讯线和朋友交换小精灵，这一次补遗是要告诉大家在和朋友交换时有一个取巧的办法。如果你可以和朋友交换精灵的话，就可以通过交换的过程中关[illegible]那个"复制"一个过来。如果在精灵身上放有道具[illegible]起"复制"了。这是不是很吸引人呢？这样一来大[illegible]隆"精灵和珍贵道具了！具体的做法是……算了，[illegible]

啊！用凤凰来攻击我？！听不听这个大法是你[illegible]却是我的自由，难道还要强迫我说吗？看来[illegible]有人不知道我的厉害呢！看我的超级无敌精灵球！！嗯？我的精灵球呢？没有！？不要紧！看我去"克隆"一个回来！克隆大法启动中……

话说我的朋友那里有我垂涎已久的精灵球，于是我用一顿[illegible]诱使他同意把那个可爱的超级精灵球借给我用几天。先让他随便挑上一个可以在通讯交换时进化的精灵，把精灵球就放在这只精灵身上。然后我们连线，开始了奇妙的交换过程。

我伸长脖子看着朋友的机子，当他的机上出现了"つうしんじゅんびちゅう"这一句话时，就等了1秒钟，然后指着他身后说"哇！你女朋友来了！"就在他转头的刹那我关掉了他的机子。[illegible]了"こうかんしょうりょう"这一句。于是我赶紧关机，对朋友说"人有失手，马有失蹄，是我看走眼了！不过刚才转过[illegible]像真的是你的女朋友。你没看到吗？快去找她吧[illegible]天再换好了。""那你关掉我的机子干什么？"朋友[illegible]的说"我是知道你啦！见到女朋友[illegible]

哈哈哈！[illegible]顿饭，就看明天了。

第二大[illegible]

[illegible]了起来。我赶紧说[illegible]"是吗？让我看看。"[illegible]？"我开始使用我的第二大法——"移魂大法"。"别这[illegible]转移话题。我都饿了，快来换吧！""咦？！你还不知道呀！昨[illegible]（[illegible]此处删去300字）

我们在3月号上有一个[illegible]用。那么我这一次就补上[illegible]

话说这个世上有一[illegible]可以成为史上最强的精灵训练员。故老相传，女娲在补天那段时间里利用工间休暇玩《口袋妖怪》。她智慧通天又心细如发，终于发现了各精灵[illegible]本身的属性和所用技的属性不同而产生不同攻击效果。这效果[illegible]印度境内一棵很有名的菩提树下被人无意中挖了出来。我[illegible]

精灵＼技	普	水	冰	火	电	草	虫	毒	岩	地	斗	飞	超	鬼
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

普（ノーマル） 水（みず） 冰（こおり） 火（ほのお） 电（でんき） 草（くち） 虫（むし） 毒（どく）
岩（いわ） 地（じめん） 斗（かくとう） 飞（ひこう） 超（エスパー） 鬼（ゴースト） 龙（ドラゴン）

注：若所用的技和精灵本身的属性一样的话，攻击力应先乘以1.5后再乘表中的倍率。

● [illegible]
◗ 指攻击效果为0.5倍
◗ 指攻击效果为0.25倍
○ 指无效果
空白指攻击效果为1倍（即为不变）

超级机器人大战α总力特辑

超级机器人大战α

PS	Banpresto	CD-ROM
游戏类型 [illegible]	发售日 [illegible]	

在《超级机器人大战》系列中，令[illegible]众FANS[illegible]的《超级机器人大战α》终于要在[illegible]12日[illegible]发售了。此次这个被誉为[illegible]史上最强的RESET游戏以完全姿态在PS机上出现[illegible]令人[illegible]会使机战系列达到[illegible]游戏的制作者[illegible]寺田贵信先生在接受采访时说：《超级机器人大战α》[illegible]系列[illegible]一个阶段性的总结[illegible]广大玩家一直以来的热烈支持，同时本人也是在制作完成以后[illegible]。

由上述可知，《超级机器人大战α》绝对是机战迷们必玩的一作。作为[illegible]的机战迷D·S，在这里会对目前所收到的所有关于《超级机器人大战α》的[illegible]打爆它作好心理准备。另外D·S会在今后的《超级机器人大战α》攻略[illegible]超级机器人大战系列[illegible]究极[illegible]广大玩家如果对机战系列有任何疑问，欢迎来信给D·S本人[illegible]因为在此栏目的问答篇中会有许多究极难题来等待你的回答[illegible]D·S在这里[illegible]玩家统统[illegible]但如果你是菜鸟或新手，我们也[illegible]《超级机器人大战》[illegible]试便知。

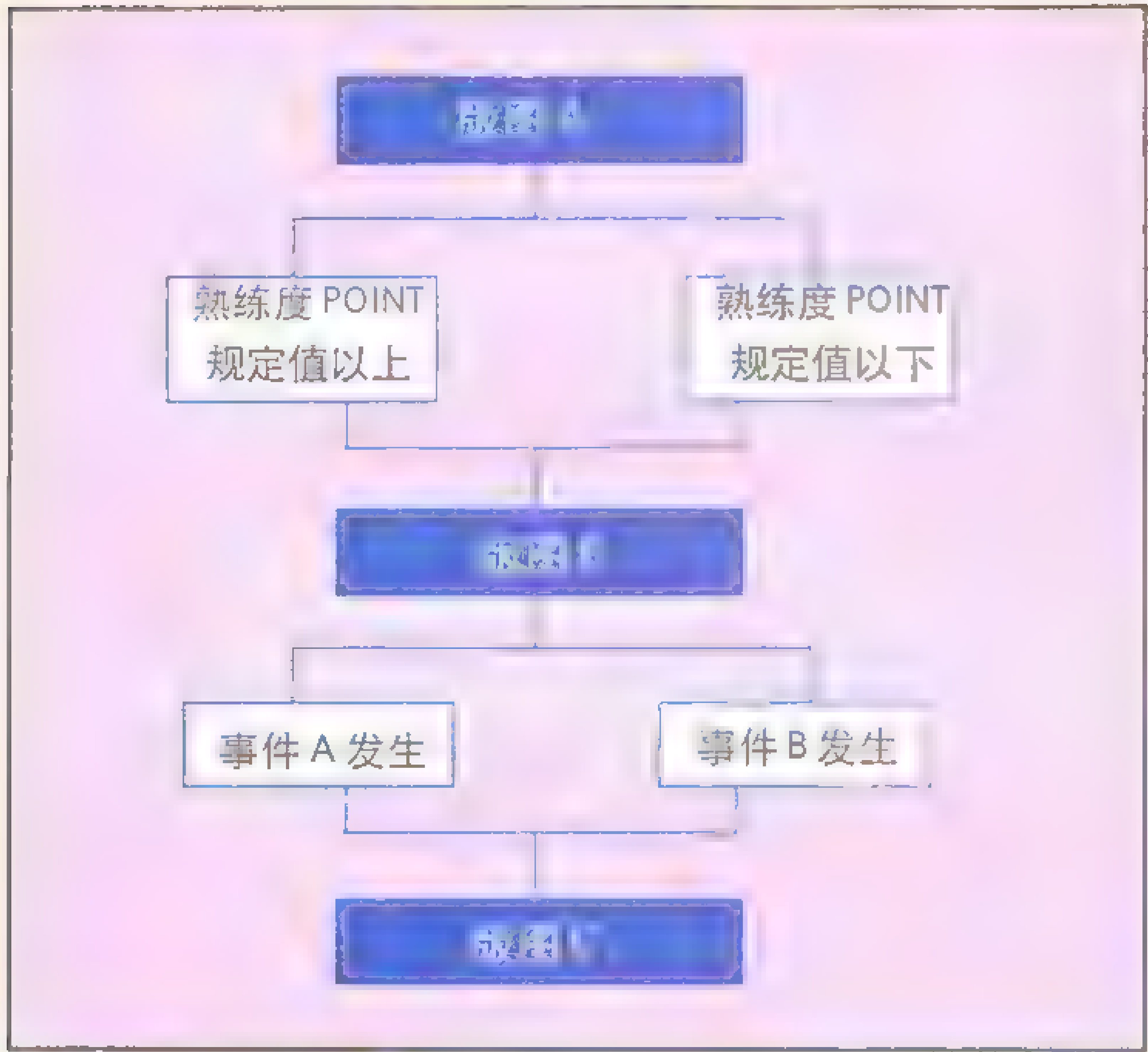
CG动画大公开

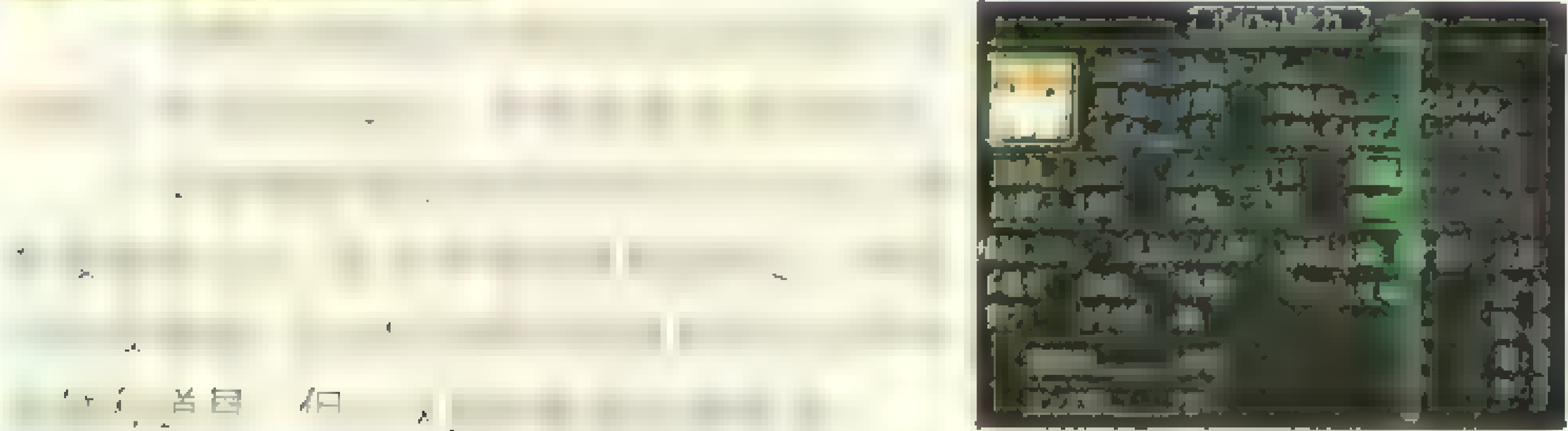




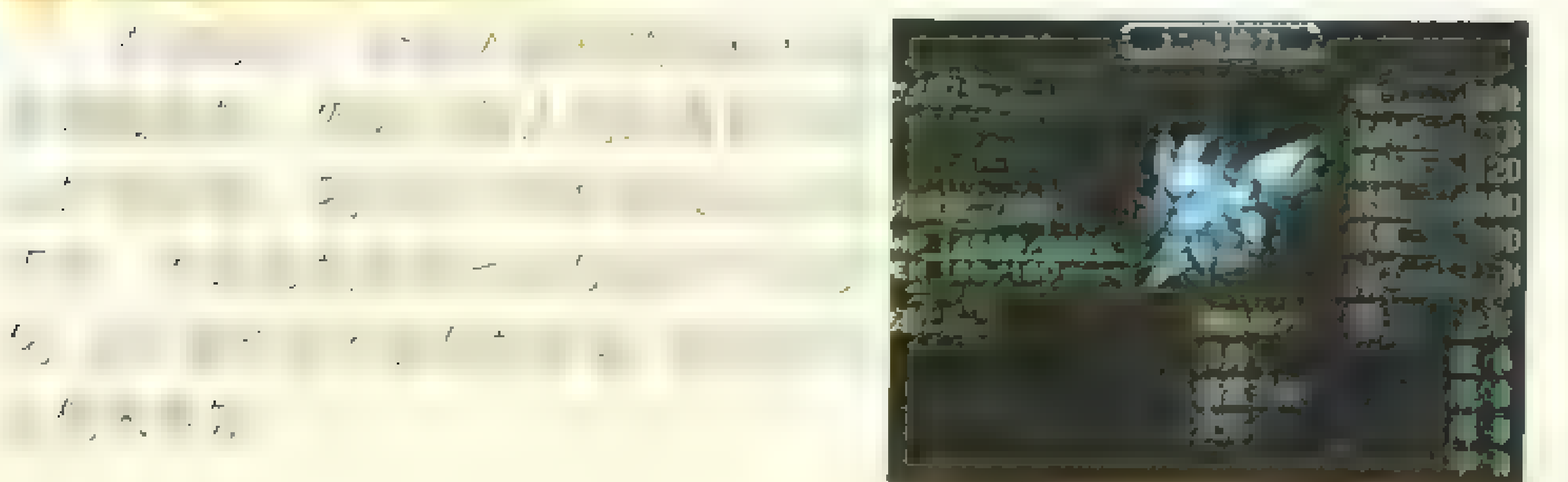
……中介绍过，ALPHA 内的主角在每个版面中都会有一……度，每一版完成……











新追加的能力系统

底力	当机体 HP 降至 1/8 时，会心一击(CRITICAL ATTACK)成功率增加 50%
天才	在战斗后取得 1.5 倍的经验值
社长	在战斗后取得 1.5 倍的金钱数目
SP 回复	每一回合,精神力会作一定的回复
勇者	附近的己方机体,信赖度提升
集中力	将精神力的消耗,降为平常的 80%

念动力	命中及回避率均会提升,而当使用念动力的武器时,更能同时做出防御的效果
エースパイロット	当击倒敌机达到一定数目后,在每版出战时便会自动提升气力
野性化	当气力达到特定程度时,机体的攻击力便会有极大幅度的提升(超兽战队专用)
精灵战衣	当气力达到特定程度时,CYBASTER(萨巴斯塔)的各项能力均会提升(安藤正树／マサキ专用)

マジンパワー	当机师气力上升时,机体的攻击力便会相应上升
イナーシャルキャンセラー	一定威力以下的攻击无效
ピンポイントバリア	一定威力以下的攻击无效(MARCROSS 系列专用)
[illegible]	一定威力以下的攻击无效(原创机ヒュシケバイン mk Ⅱ 专用)
グラビティウォール	一定威力以下的攻击无效(原创机ヒュシケバイン专用)
ZERO SYSTEM(ゼロシステム)	当机师的能力上升时,机体的基本能力也会相应有所提升

狙击	除近身攻击(射程 1)以外,其余攻击全部增加 2 格的射程
舍身	给敌人造成4.5倍于普通攻击的伤害,但是己方使用角色的回避率为 0%
大激励	增加己方全体成员的气力值 10 点
期待	完全回复己方一员的所有精神力量

ミノフスキードライブ	除了可令机体增加飞行能力外,还可额外增加2格的移动力
PIN POINT BARRIER	一定威力以下的攻击无效
イナーシャルキャンセラー	一定威力以下的攻击无效
ミソメイ人形	使机体的能力随着机师能力值的成长而产生直接改变
アンドロメダ焼き	完全回复机师的精神力量(SP 全回复)

[illegible]

[illegible]，新作集结了三[illegible]些超强力的战士们的真面[illegible]。

《超级机器人大战α》登场作品表

作品名	媒体	作品名	媒体	作品名	媒体
超兽机神断空我	TV	机动战士V高达	TV	超能电磁侠	TV
新世纪福音战士	TV	新机动战记W	TV	V型电磁侠	TV
The END of EVA	剧场版	新机动战记W	OVA	勇者雷登	TV
机动战士	TV	ENDLESS WALTZ		飞跃颠峰钢巴斯塔	OVA
机动战士0080	OVA	无敌钢人泰坦3	TV	超时空要塞	TV
-年战争		圣战士丹拜因	TV	超时空要塞 可有记起爱	剧场版
机动战士0083	OVA	铁甲万能侠Z	TV	超时空要塞PLUS	OVA
星尘的记忆		太空魔龙	TV	Giant Robot the animation	OVA
机动战士Z高达	TV	グレートマジンガー	剧场版	地球静止之日	
机动战士ZZ高达	TV	三一万能侠	TV	魔装机神	原创作品
机动战士马沙的逆袭	剧场版	三一万能侠G	TV	The LOAD of ELEMENTAL-	
机动战士F91	剧场版	真·三一万能侠	原作漫画版	新超级机器人大战SRX	原创作品

初期故事流程介绍

超级型机器人系

1. 钢铁之驾驶员
2. 铁甲万能侠绝[illegible]
3. 三一小队出[illegible]
4. ZION再临
5. [illegible]
6. [illegible]

真实型机器人系

1. [illegible]
2. [illegible]
3. [illegible]
4. [illegible]
5. Z[illegible]
6. [illegible]

7（共通剧情）LETS COMBINE

8 [illegible]

9 称为岚的人

9 [illegible]

[illegible]

10 [illegible]

10 [illegible]

TO BE CONTINUED......

超迫力的战斗画面

SRG-02 グルンガスト弐式



TEXT BY：D·S

圣灵机 RAY BLADE

[illegible]	WINKY SOFT	[illegible]
	游戏类型 [illegible]	发售日 [illegible]

喜欢《超级机器人大战》系列的朋友都应该不会不知道WINKY SOFT这个制作小组吧。现在该制作小组成立了以WINKY SOFT命名的公司，并且推出了他们全新制作的作品—《圣灵机RAY BLADE》玩WINKY SOFT的作品总是能够给D·S一种热血沸腾的感觉，此作也不例外，再加上精美的人设，强劲的音效，流畅的读盘和完整的剧情等等，使之构成了一款出色的准SLG大作，虽然在系统上沿袭机战系列的影子还十分明显，但是加入了会影响故事发展和人物之间关系的好感度与爱情度的要素，都使人看到了可喜的变化，所以请广大喜欢回合制战棋类SLG的玩家千万不要错过这款作品

游戏构成与指令一览表

游戏基本构成

AVG部分→进入战斗→AVG部分 [illegible]

改造部分 [illegible]

[illegible]

指令	效果
[illegible]	令指定[illegible]
友情	[illegible]
激励	令指定[illegible]
加速	令指定[illegible]
集中	[illegible]
直感	[illegible]
铁腕	令一名[illegible]
铁壁	令一名[illegible]
再动	令已不能行动[illegible]
[illegible]	令所有敌[illegible]

[illegible]

能力名称	效果
プラズマパリア	降低敌方能量系[illegible]攻击[illegible]
特殊フィールド	[illegible]ゼーオード
対フィールド	[illegible]フィールド[illegible]
パリア	[illegible]

プラズマコート	[illegible]
[illegible]バリア	[illegible]
[illegible]	[illegible]
プラズマモータ	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

[illegible]

セーブ	[illegible]
ステータス	[illegible]
ユニット改造	[illegible]
プライベート	[illegible]
パートーナ変更	[illegible]
ヤマトチェック	[illegible]
ツステム	[illegible]
次へすすむ	进入[illegible]

[illegible]

[illegible]リーボーフエン[illegible]リスト[illegible]

[illegible]

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
キス	[illegible]

[illegible]

フェイズ终	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
ツステム	[illegible]
セーブ	[illegible]

[illegible]

侧击与背后攻击的效果

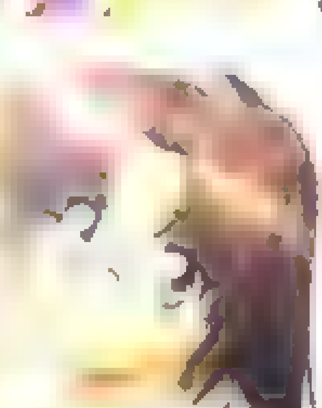
在战斗中,基本上玩家站于敌人的不同方向攻击对方就会造成不同程度的攻击威力。在敌人的背后发动攻击会提高命中率及造成最大的破坏力,其次便是在敌人身旁的侧击,而在敌人的正前方的正面攻击确是命中率及破坏力最低的。另外,当敌人站于玩家所操作的机体的背后,进而展开攻击时,玩家是不能作出"防御"指令的

高低差的[illegible]

在游戏中,高低差的判定可谓占据了相当重要的地位。一般来说 站于较高位置的机体除了可将攻击的破坏威力加到最高外,还可以减[illegible]到攻击所带来的损伤,因此这算是取得战斗中比较有利的位置。最后,站在敌人后方或较高位置时作出攻击亦会大大增加"会心一击"(CRITICAL ATTACK)的出现机会。因此,玩家应尽可能在战斗中躲于敌机后方或是较[illegible]

选择[illegible]PARTNER

[illegible]部,玩家于游戏可以选择不同的女性一同驾驶圣灵机,[illegible]的女伴的不同 会使圣灵机的近身攻击间接攻击防御命[illegible]司的必杀技。另外,女伴对主角的好感度[illegible]

[illegible] アイ・テン[illegible]ツ		
修正值	[illegible] + [illegible]	
	[illegible] + [illegible]	
必杀技	ゼイフォニックブラドラ	
[illegible] セリカ・ヲニア ド・メスティナ		
修正值	[illegible] + [illegible]	
	[illegible] + [illegible]	
必杀技	ウエンディスの[illegible]	
[illegible] カスミスオウ[illegible]		
修正值	[illegible] + [illegible]	
	[illegible] + [illegible]	
必杀技	レイブヲンザ ド	
[illegible] オ レリィ・バンダボア[illegible]		
修正值	[illegible] + [illegible]	
	[illegible] + [illegible]	
必杀技	ノワ ルディフアンス	

达成跟各女角成为情侣结局的条件

爱莉(アイ)

在路线A的36/37话或路线B的50话完结前她的好感度是最高,其下一话乘坐圣灵机是使会发生关于她的特殊事件。之后在路线A的42/43话或路线B的56话中让她乘坐在圣灵机上作拍挡便可。在游戏初中段活用她的话题是关键所在,选择路线A较易令其成为情侣。





[illegible](カスミ)

她是最容易成为情侣的角色,基本追求方法同爱莉相似。

尤美露(ユミール)



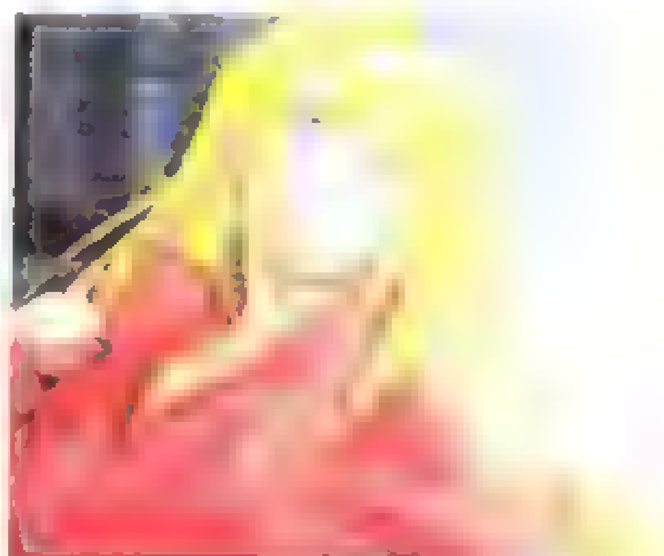
首先要在私人事件中曾向她使用过话题"ユーミルのお见舞い1"和"ユーミルのお见舞い2",并且在路线A的36/37话和42/43话(42话曾经发生过[illegible],43话当尤美露向透夜要求驾[illegible],选择第一项),又或是在路线B56话尤美露好感度最高即可。选择路线B较[illegible]令她成为情侣。

[illegible](セリカ)



由于能令她增加好感度的话题不多,因此是较难成为情侣的角色。只有在私人事件尽量把握每一个机会增加她的好感度,而基本的方法大致上跟爱莉是相同的。但是在路线A42/43话或路线B56话时她的好感度必须在85以上才可。选择路线B较易令她成为情侣。

[illegible](オ レリィ)



在众多女角中最难成为情侣的一个,[illegible]配合指定的话题并连贯在一起才可。[illegible]的话题是在[illegible]线A20/22话或路线[illegible] 在1F见到她和库罗[illegible] 选"オーレリィを追いけむ"后[illegible]题"オーレリィの泪の理由",当过了数关后再向她使用可取得另外的话题(如果没有出现新话题可以重新游戏并把该话题留待下一话中使用),之后跟着去做便可以令她的好感度大增。而其他成为情侣的条件则跟沙莉加相同,必须好感度在85以上。选择路线B较易令她成为情侣。

美露(メルヴェ)



这是[illegible]A[illegible],[illegible]她的好感度增加特别快,所以只要在路线A42/43话中令她的好感度最高并让其乘坐上圣灵机便可。不过乘坐的条件是必须她的好感度在80以上才可。

[illegible]娜(レオーネ)

[illegible]样是路线A的专用人物,要让她成为情侣,需达成特定的条件。首先是在路线A38/39话和41/42话的私人事件中,透夜到过莉安娜的房间并发生拍照事件,之后让她在42/43话的战斗中与主角同乘圣灵机并向雷鲁攻击,进而发生特殊事件,以及在此关末选"ユミールは大丈夫"和"あ、ああ、いいけど"跟她外出散步,在43/44话中探望莉安娜时选择"抱きしめる",如果当时她的好感度到达顶点的话,便可在结局后令她成为情侣。



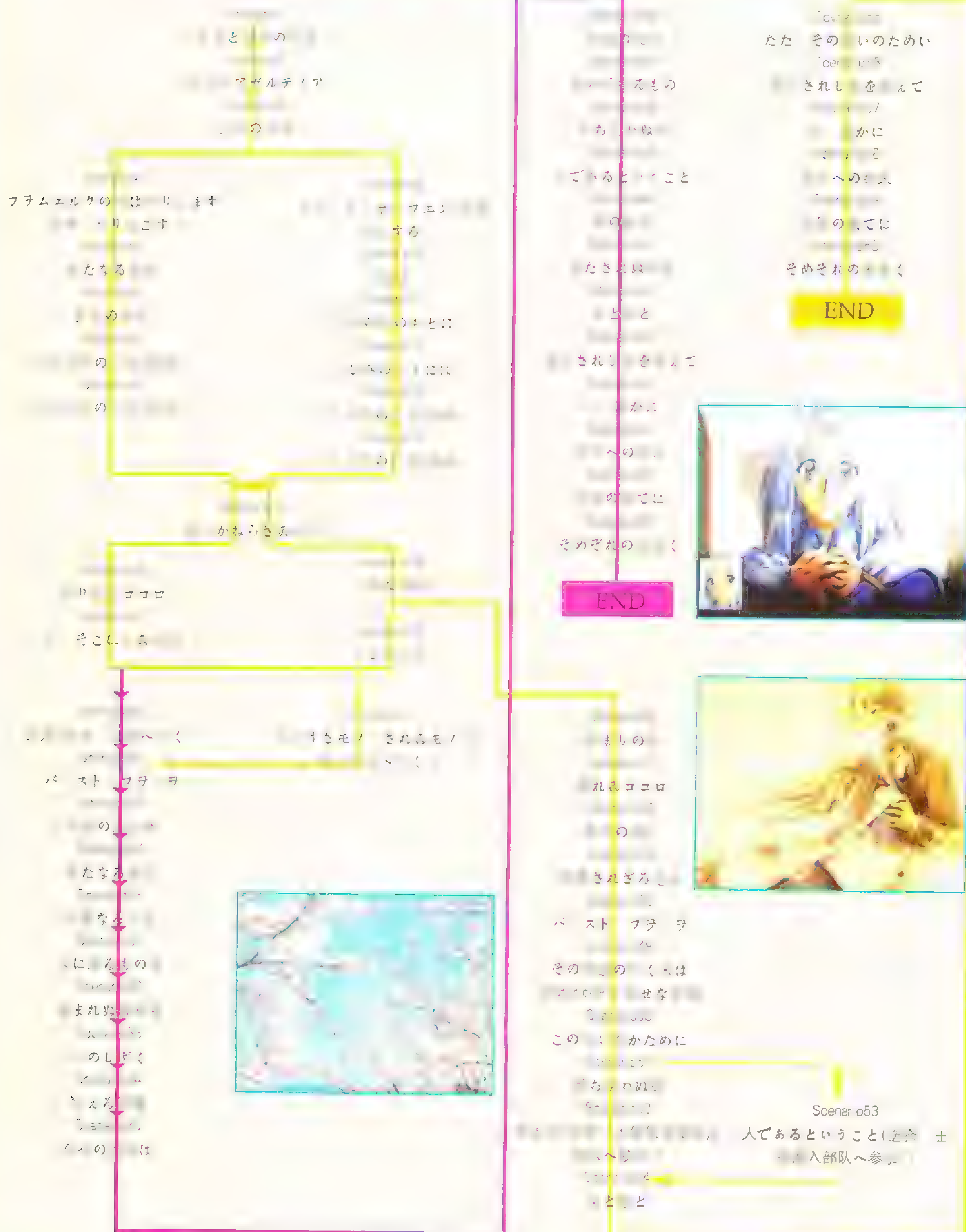
[illegible]露露(ケルル)



这是路线B的专用人物,要让她成为情侣,必须在路线B50话完结前使她的好感度最高,并在56话中让她乘坐上圣灵机当拍挡便可。不过条件是比do她的好感度必须在80以上才可,并且由于她的好感度上升速度较慢,有必要同时压制其他女孩好感度的增加。

攻略流程图

注：红色线段表示路线A，黄色线段表示路线B



完全重点爆机攻略指南

Scenario 1 迷走と错综の日常

这一天是4月8日，过着普通学生生活的透夜和[illegible]学晃一郎在约定好于两天后一起同女孩子约会后就打算放学回家。突然间，[illegible]的[illegible]了一件在现实生活中不可能发生的事，两架体积巨大的机器人从天而降！由于这两架机器人摆出要决斗的架势，透夜和晃一郎为了安全起见，决定快速逃离现场。可就在这时，那架橙色的机器人已将白色机身的机器人击倒，并且控制白色机器人的机师还从驾驶舱内[illegible]了下来，[illegible]透夜[illegible]在了一起[illegible]而且这名[illegible]透夜[illegible]的女孩子[illegible]说[illegible]以来[illegible]的[illegible]，因为透夜担心晃一郎的安全，于是就擅自进入了白色机器人的驾驶舱，准备与橙色机器人作战。经过一番操控测试后，透夜基本上明白了驾驶这架机器人的方法。与此同时，那名刚刚从驾驶舱中摔下来的女孩[illegible]透夜[illegible]。在[illegible]的[illegible]，[illegible]如何[illegible]敌[illegible]。在经过一[illegible]透夜虽然努力地去驾驶着这架机器人，[illegible]是最终还是被敌人击倒……

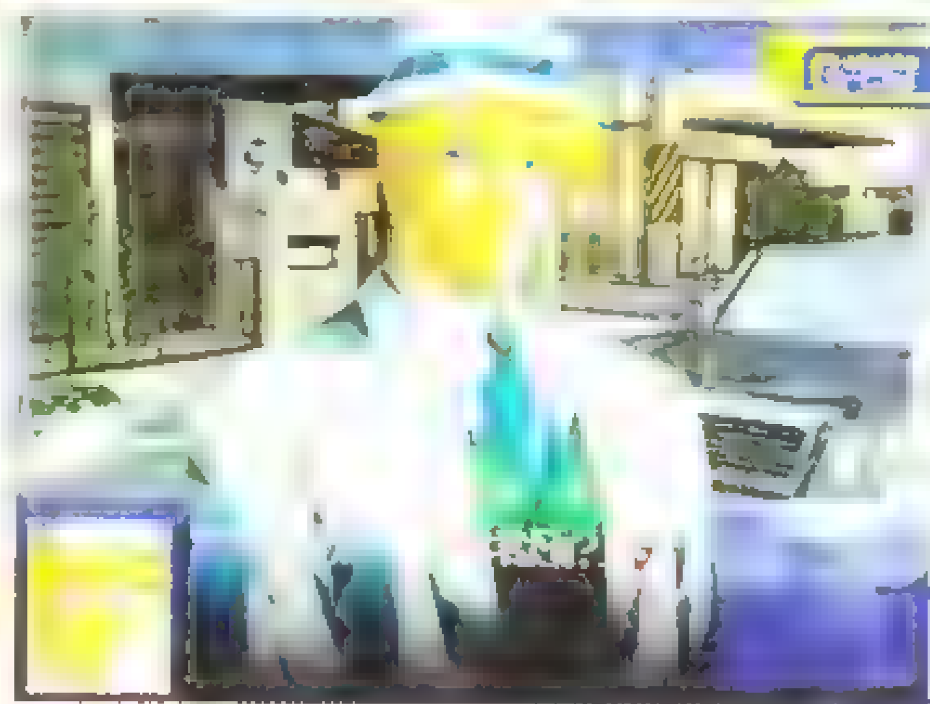




透夜从梦中[illegible]，[illegible]知道原来今天才是4月8日，刚才[illegible]不过是在做梦。[illegible]透夜穿好校服准备上学时，突然发现在梦中所受的伤竟然在真实生活中还留有彼此的痛楚，这令他感到自己是否在做梦[illegible]。[illegible]，来[illegible]透夜的人是晃一郎，当他告[illegible]透夜就更加奇怪了，[illegible]晃一郎是想透夜同他一起去赴约会，这不[illegible]与透夜在梦中所发生的景象具有相似之处吗？究竟是什么原因呢？透夜同晃一郎一起出发后，在街上走过来一名神秘的陌生男子并与透夜谈话，谈话[illegible]透夜发现这[illegible]的[illegible]男子竟然知道关于[illegible]的事[illegible]令他感到奇怪。这位神秘男子名叫科卢臣，他就[illegible]透夜的[illegible]为在透夜的身上发[illegible]了关于因果定律的变化，才会使透夜变成一个不属于这个世界的人[illegible]目的就是[illegible]透夜。[illegible]科卢臣[illegible]透夜[illegible]是要其付出代价的，[illegible]是在契约书上签字。[illegible]透夜在无可[illegible]答应了他的条件，并与科卢臣乘车去青木原树海。在乘车途中，[illegible]与透夜继续谈论由因果定律变化所产生的后遗症，从[illegible]关于另一个世界"亚嘉路迪亚"的事，而这就是透夜即[illegible]的世界。



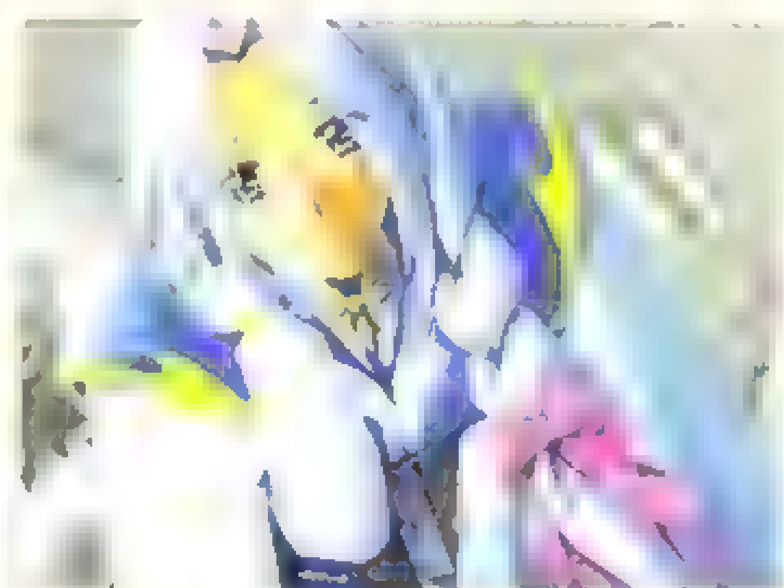


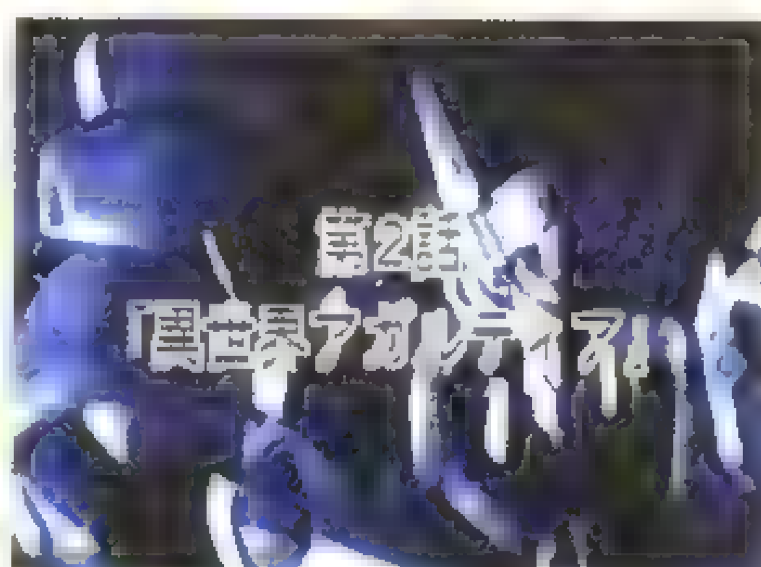


Scenario 3 少女の决意

[illegible]有选择分歧路线，其一是选择"やり过ごす"，进入路线A，其二是选择"攻击する"，进入路线B。

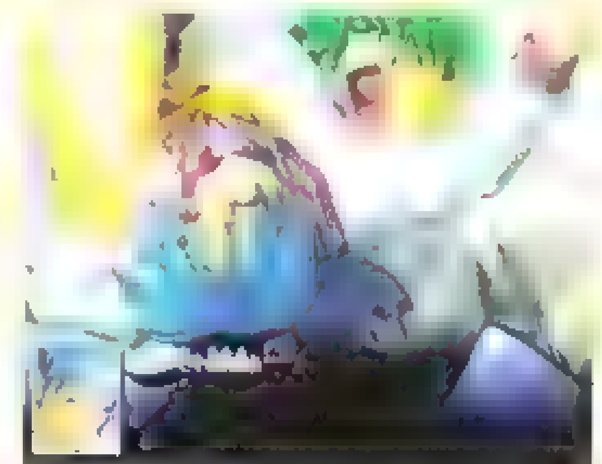






Scenario 5 新たなる鼓励

当亚露芙奥娜公主死后，爱莉便会鼓励透夜继续努力下去，而增加了话题"爱的鼓励"(アイを励ます)。除此之外，玩家也可取得话题"一等学士主席"，并与尤美露约会，谈话后更可以得到新的话题"[illegible]习惯被期待的痛苦"([illegible]待されるのが[illegible]な理由)。相信玩家大可从这[illegible]高爱莉和尤美露的好感度。



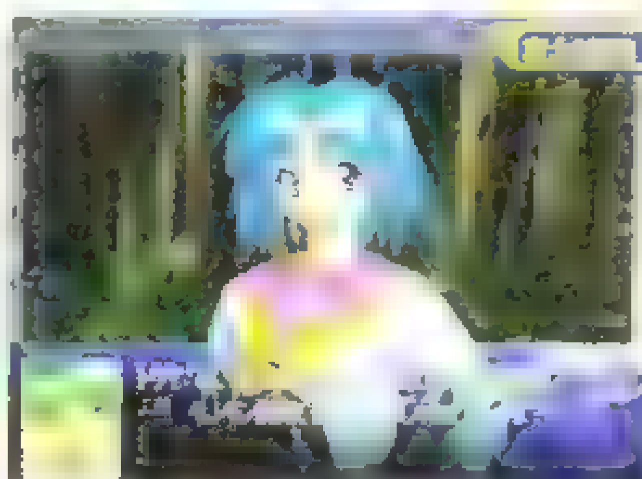
Scenario 6 变革の息吹

[illegible]

在爱莉在[illegible]作饼干时，会要求透夜帮忙同她一起作饼干。玩家必须选择[illegible]"爱莉"或是"沙莉加"两人中的一个。这个事件会大幅提高透夜与"爱莉"或是"沙莉加"的好感度，但同时也会减低"沙莉加"或是"爱莉"的事件数目，请玩家留意。

[illegible]

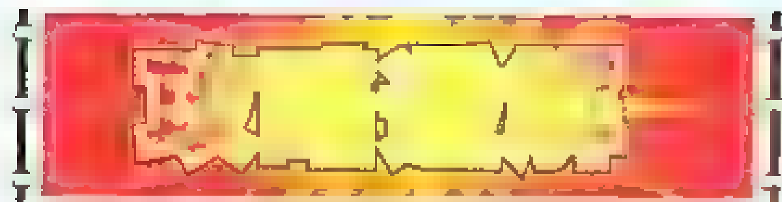
爱莉会拿着[illegible]的饼干到透夜的房间让他品尝。而玩家在对话中的不同回应就会影响到爱莉的好感度及往后有关尤美露的话题数目。



Scenario 10 银狼

当玩家选择路线B时，虽然可以救回亚露芙奥娜的性命，但是就会失去在Scenario 5和Scenario 6的私人事件的机会，令透夜不能直接增加与爱莉、沙莉加和尤美露的好感度，[illegible]爱莉送[illegible]饼干的事件[illegible]。但好在这一话[illegible]会有[illegible]的战士加尔(カイン)出场，以及亚露芙奥娜再次登场。







Scenario 11 剣煌の名のもとに

[illegible]了一名 [illegible] オズヴァルト [illegible] 这次事件 [illegible]



Scenario 12 悲しみの向うには

在亚露芙奥娜公主被杀后，约基城便会落入敌军手里。而这 [illegible] 现的战士却聚集于我军的 [illegible] 的实力大大增强。与此同时，透夜 [illegible] 选择与爱莉、沙莉加和尤美露 [illegible]

Scenario 15 穏やかならざる休日

演习模拟 [illegible] 3次，在 [illegible]

Scenario 16 巡り会うココロ

透夜在一次偶然的机会下 [illegible] 传送到一处名叫"混乱的树海"（ムール树海）的地方，重遇青梅竹马的朋友－嘉斯美。[illegible] 树海中，到处充满着怪兽，幸好在透夜的保护下，两人最终都可脱离 [illegible] 只是透夜 [illegible] 着嘉斯美回到现实的 [illegible]



Scenario 17 今、そこにいる理由

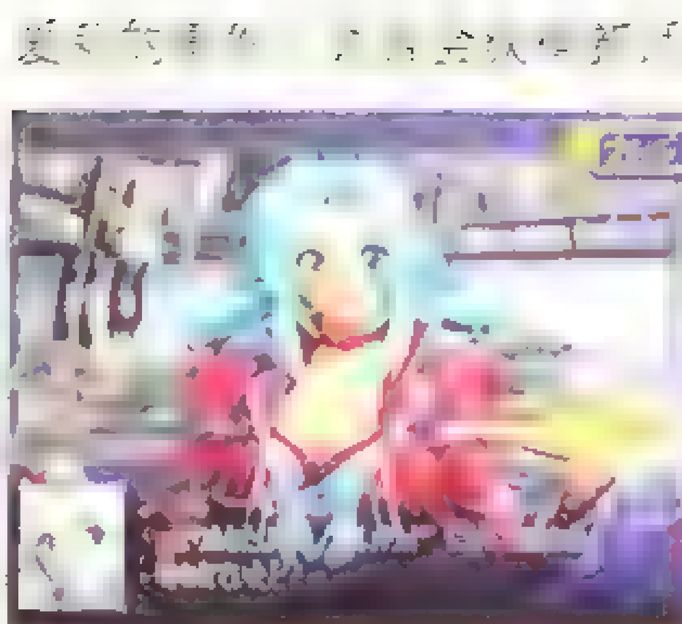
该话开始时会有一选择，选择同意奥拉莉的建议则会增加她的好感度，选择另一项则会增加尤美露的好感度。

Scenario 22 バースト・ブラーヲ

完成战斗后，在进入探访模 [illegible] 立刻发生奥拉莉事件，这时 [illegible] かそは本人の承诺を得ろこと。いいな？"，那就可以增加她的好感度。另外 [illegible] 3F 的休息室里，会同时遇到嘉斯美和爱莉，这是选择"カスミ、アイにいじめむれてたのか" [illegible] アイ [illegible] カスミとなに话してんだ" [illegible] でもそれがカスミらしとおもが [illegible]

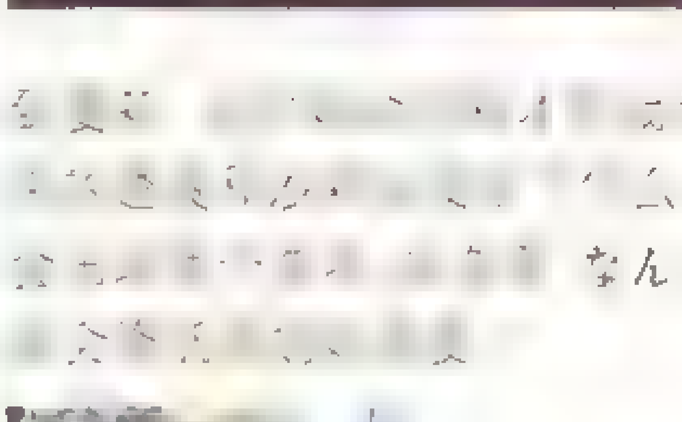


[illegible] 押し倒し事件のこと（カスミ）



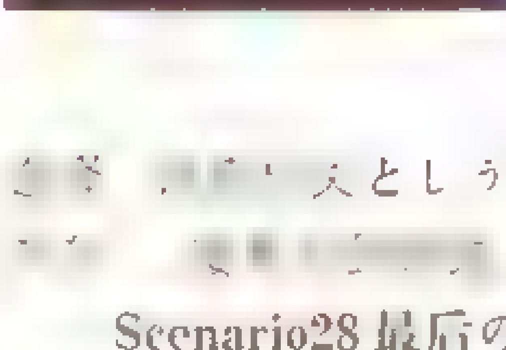
Scenario 23 孤高の来访者

[illegible] BOSS [illegible] BOSS [illegible]



[illegible] なんにもねぇよ [illegible]





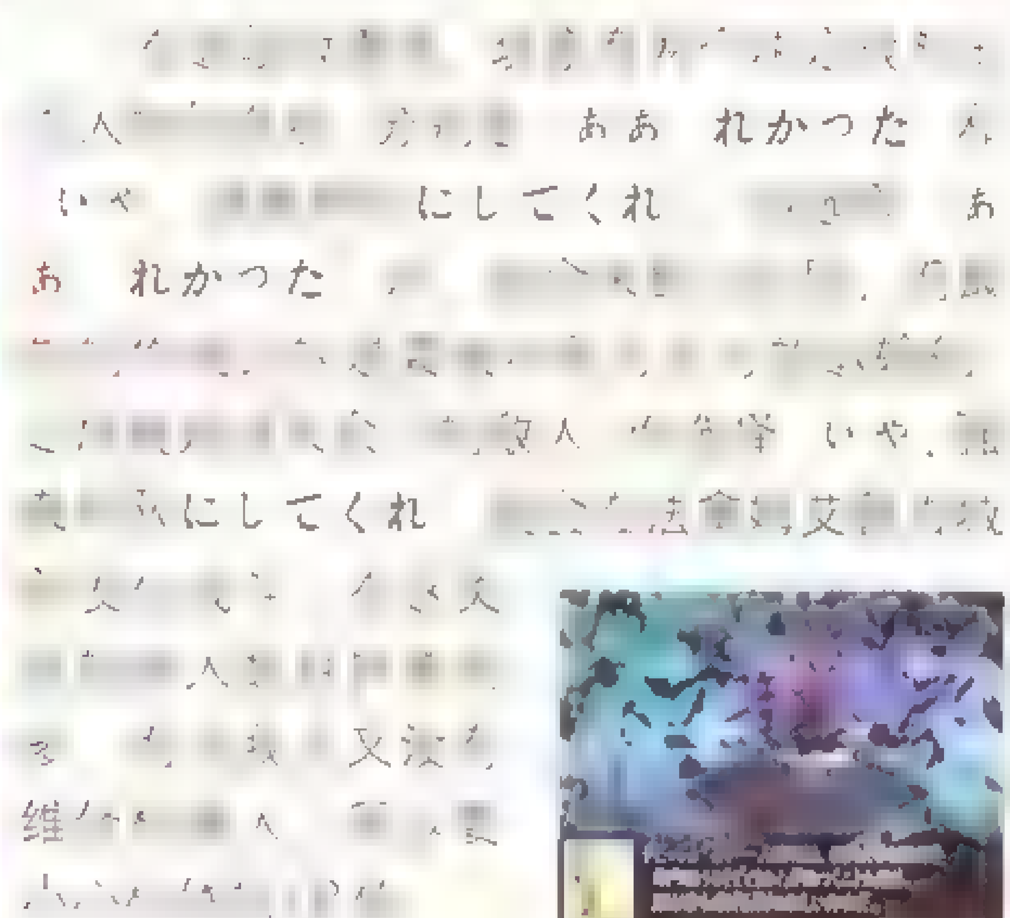
Scenario 24 新たなる潮流

[illegible] 6 [illegible] BOSS [illegible]

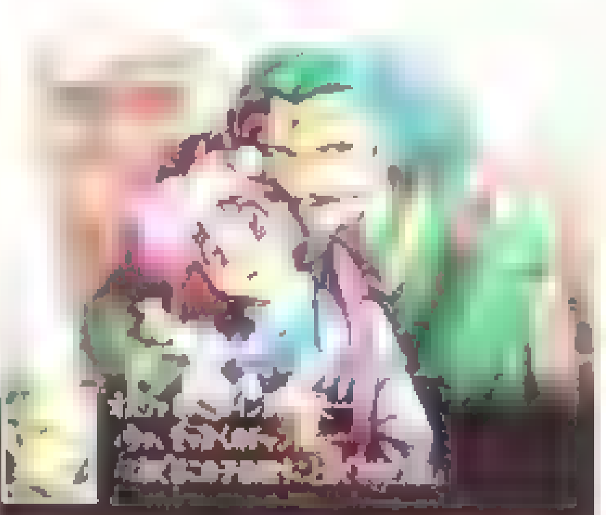
Scenario 26 始まりの矢

[illegible] ヨーク [illegible] としうて [illegible]

Scenario28 最后の骑士

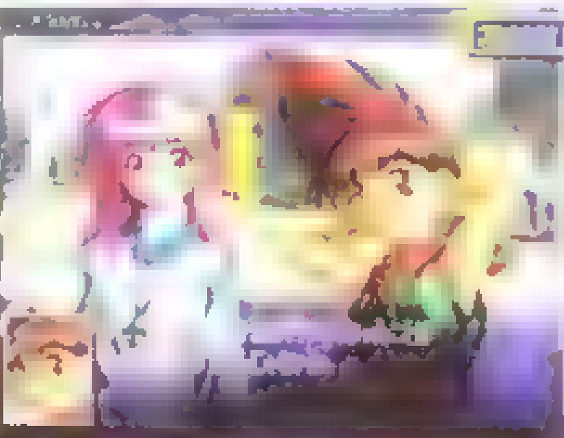


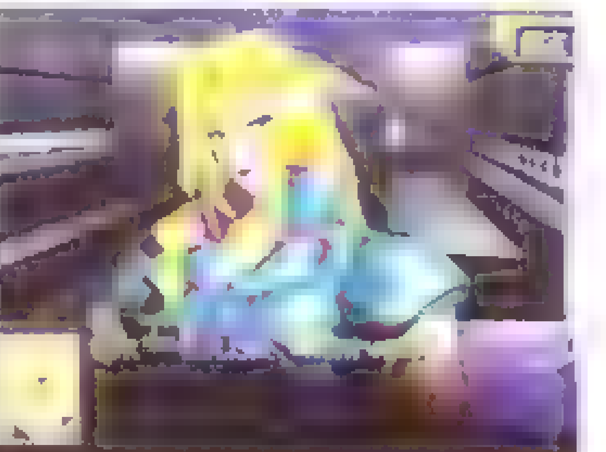
[illegible] ああ　れかつた [illegible] いや [illegible] にしてくれ [illegible] ああ　れかつた [illegible] いや [illegible] にしてくれ [illegible]



Scenario 29 清算されざる过去

把敌人击退后，战舰继 [illegible]





[illegible] 便决定让她们 [illegible]

Scenario 30 バースト・ブラーヲ

[illegible] メリッサ [illegible] アハディ [illegible]

Scenario 31 次に来るもの者

首先在完成刚才的战斗后，故事会自动来到医疗室里，而这时会自动取得和她有关的话题"ユーミルのお见舞い2（ユーミル）"，接着只要在探访模式里选择这个话题，并且来到医疗室找她，就会出现两个选项，选择[illegible]可以增加好感度。另外完成话题事件后，来到她的房间还发生新的事件。



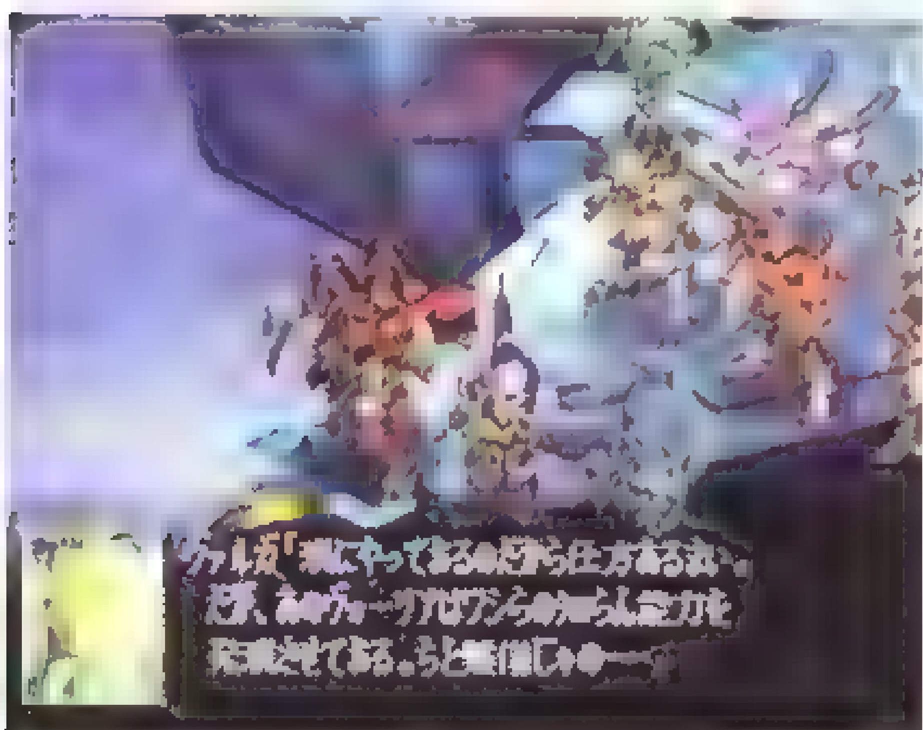




Scenario 33 心のしずく

该话的难度极大，一般的小兵都具有LV22的实力，[illegible]建议玩家可以在此练级。在进入探访模式后，就会立刻发生和嘉斯美有关的事件，如选择"气乐に考えるように言う"时，可以增加其信赖度。

Scenario 35 存在の价值ば

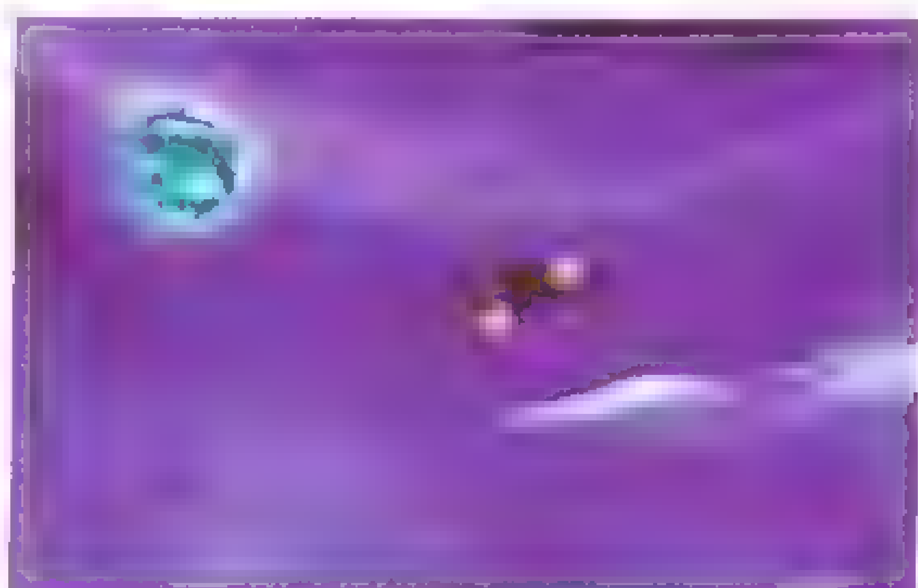


在完成前一关时，故事中会发生美露（メルヴェ）加入的事件，如这时选择"ねかったよ"的话，那么就会立刻令她入队。

在此关的[illegible]会有两个选项，[illegible]能得到的金钱和经验值也差不多，笔者建议选择"カインを倒しに行く"会[illegible]。

Scenario 36 命运の交点

敌方BOSS的HP降至100以下时[illegible]。该话完成会有很多的私人事件发生，[illegible]的好感度，[illegible]女孩。



Scenario 37 系お手操るもの

在该话结束后，会发生尤美露[illegible]好感度上升。

Scenario 38 断ち切れぬ绊

Scenario 39 人である'ということ

故事已经进入最终[illegible]段，[illegible]私人事件，[illegible]此，大可以在此保存一个记录用来达成[illegible]。在36话中，透夜将[illegible]美露（メルヴェ），以及在37话中找到莉安娜（レオーネ），[illegible]伴。

Scenario 42 父と娘と



玩家大有可能在此话中进行有关尤美露的话题。其中古露露来找透夜的情节中，要求主角去探望尤美露，选择同意后才有可能和尤美露达成GOOD ENDING。

Scenario 43 展开されし场を越えて

[illegible]战斗中，只要把我方除主帅的任一机体置于结界边，选第[illegible]。

Scenario 44 心、遥かに



[illegible]敌方BOSS的HP[illegible]会自动发生[illegible]何人的攻击[illegible]。

Scenario 45 明日への约束

从这[illegible]直到结束[illegible]HP[illegible]因此要注意在[illegible]。

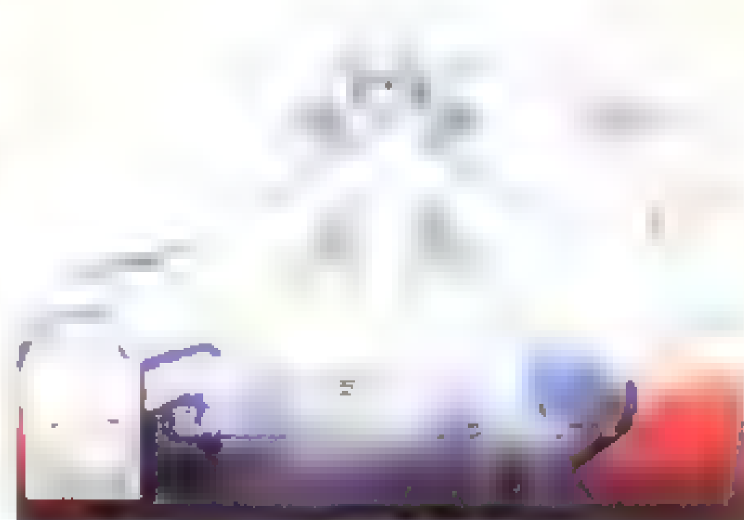
Scenario 46 彷徨の果てに



在宫殿中有两块镶红、蓝宝石的机关，会攻击离其最近机体，玩家请留意将它击破。而胜利条件其实就是将主角乘坐的机体移动至结界边缘即可，但是笔者还是建议在此练一下级。

Scenario 47 それぞれの未来く

本话为最终一战，刚进入时只有透夜和敌方BOSS两人，其LV为40。[illegible]6个回合之后，我方会有6架援机出现，另有三架NPC增援机体出现。与此同时，敌方的核心系统会变出驾驶着与玩家[illegible]BOSS[illegible]。



Scenario 54 父と娘と

[illegible]路线A[illegible]私人事件[illegible]局主要围绕着爱莉，莉[illegible]加；路线B的私人事件则主要着重尤美露、古露露、[illegible]以玩家要打完两条路线才可以集齐所有的结局。尤其是尤美露，玩家大[illegible]54话"父と娘と"进行有关尤美露的话题后，将[illegible]100点。

Scenario 56 展开されし场を越えて

在进入出击前，玩家需要选择搭乘圣灵机的拍挡，这次所选择的女孩[illegible]女孩，[illegible]100[illegible]GOOD ENDING[illegible]ENDING。

《圣灵机》作为WINKY SOFT小组自组公司后的第一作可以说达到了他们预定的目标。亲切的系统、可爱的人设、动听的音效和精彩的CG动画都是销量的保证。但是D·S最不满意的地方就是它的创新度不够、系统上不够灵活，希望WINKY SOFT吸取教训，进一步地去完善这个游戏，在推出《圣灵机2》时给大家一个惊喜。由于此次攻略的重点放在剧情方面，在战斗方面就有待玩家自行去研究了，相信这也是S.RPG游戏的游戏性所在吧。把最好的留给读者去发掘，一直以来都是笔者作攻略的心愿。如果您在游戏中遇到了什么棘手的问题，大可来信告之，D·S一定尽力给予答复。







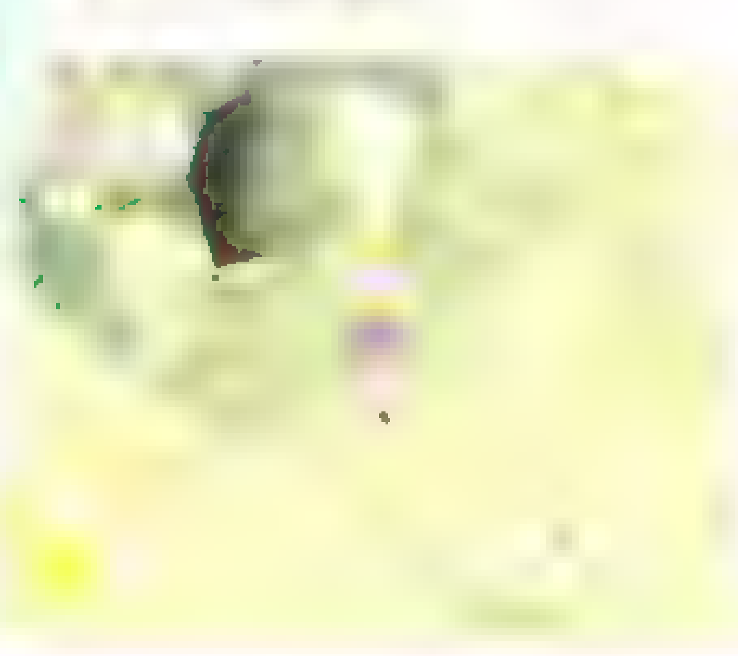
光与暗
圣与俗
人与神

系 统 篇

1、在世界地图中，除非可以按方向键移动到另一个区域，不会遇敌。按下SELECT可观看世界地图全貌。按下○键可进入能够进入的区域地图，按下□键可原地扎营休息，按下△键进入菜单。



2、区域地图（城镇、迷宫、森林、迷宫等）是三维的，进入后可以按R1或L1键来转换视角，荧屏的右上方有一个指南针，红色指向北方，角上的角度代表转换视角时可以转的次数。



1、アイテム——道具

2、特能——魔法和SKILL（技）

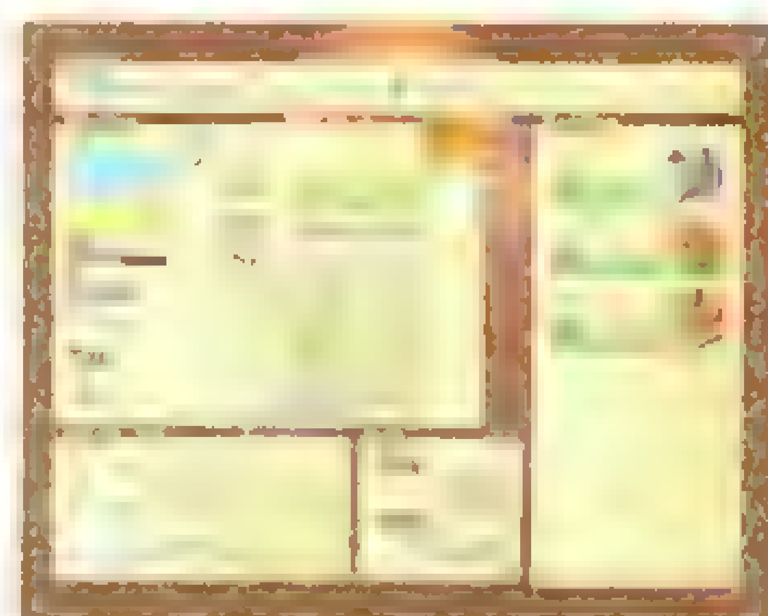
3、状态——角色的各项能力值

LV——角色的LEVEL（等级），LEVEL越高能力越强。

HP——角色的体力值，被打到0时就会陷入“战斗不能”状态。

AP——使用魔法和SKILL时消耗的精神力。

CP——……



攻击——角色的攻击力数值。

防御——角色的防御力数值。

すばやさ——角色的速度值……

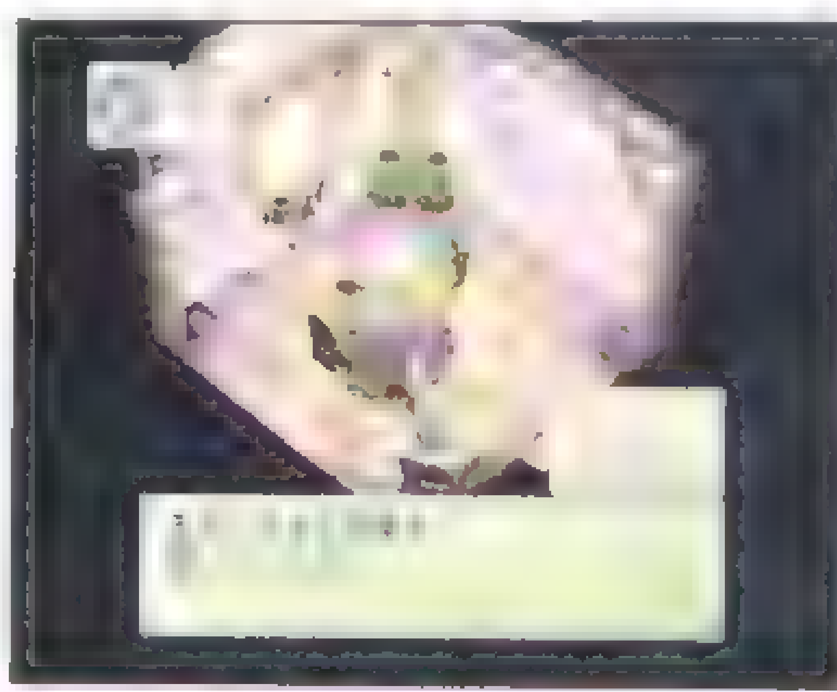
賢さ——角色的智力值……

MASTER——角色所拜的师傅。

WILL——角色拥有的WILL（意志、能力）。

4、装备——变换角色的武器和防具。

5、ならびがえ——更换角色的排列……（在迷宫中可用R2、L2键……）



6、设定——更换游戏的各项基本设定。

7、セーブ——记录游戏进度。

[illegible]

龙（リユウ）——本作的主角，一名丧失记忆的少年，持有神秘的[illegible]。个人特技是挥剑斩断前方的绳子。



凤罗（フオウル）——本作的第二主角，是西大陆风之帝国的创立者，被人称为[illegible]，没有个人特技。

妮娜（ニーナ）——本作的女主角[illegible]公主，为了[illegible]（エリーナ）而踏上旅途。个人特技是[illegible]察看四周环境。



克雷（クレイ）——[illegible]人，对[illegible]情同兄妹。个人特技是推动前方[illegible]。

[illegible]（マスター）——[illegible]怪的神秘人物。个人特技是用铁头撞击某些物体。



塞尔斯（サイアス）——战争中的雇佣兵，寡言少语，剑术高超，没有个人特技。

阿丝拉（アースラ）——性格豪爽的帝国军女队长，很受帝国将军[illegible]（ルーン）的器重。个人特技是用手枪击破前方某些物体。



[illegible]

1、突发事件系统

[illegible]动时，主角龙的头上会不时出现“？”，此时按下○键，[illegible]



[illegible]还会出现[illegible]

2、[illegible]系统

[illegible]

3、个人特技

[illegible]特技。游戏中不少[illegible]，请玩家注意。

4、WILL系统

战斗中，每位角色都会根据自己的意志（WILL）发动[illegible]类因角色而异，攻击、防守、回复都有。但只有满足了一定条件[illegible]有可能以一定概率发动。例如，妮娜在战斗中处于后列时，[illegible]伙伴的HP不足1/4时，妮娜就会有25%的机率使用“回复魔法”回复前列伙伴的HP。

5、传承师系统

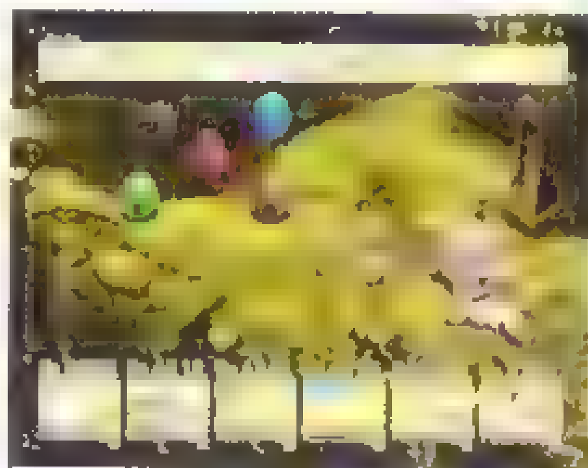
游戏中有12位传承师，拜其为师后可学得SKILL，并继承师傅的WILL。不过要学得各个传承师的SKILL，还要满足各种不同的条件。而成为一名传承师的弟子后，角色升级时各项能力的成长会受该传承师的影响。所以玩家在培养角色时，请注意这一点。



6、魔法和SKILL

该作中魔法有六种属性，各属性间水与火、风与土、圣与暗互相克制，并且各属性魔法均有三个级别，级别越高，威力越大。另外，[illegible]，威力很强。有些角色还有体术，属于物理[illegible]同时发动魔法或SKILL，则可能形成连续技。

SKILL其实和魔法没有两样，区别只在[illegible]魔法是各角色固有的，而SKILL必须要通过[illegible]才可以修得。并且，修得的SKILL可[illegible]“メタル”来传给同伴[illegible]



7、SKILL[illegible]系统

[illegible]，SKILL还可以从敌人[illegible]时，我方角色保持防御姿态，当敌人以SKILL向我方防御角色进攻时，就有可能学得该特技。标志是画面上显示蓝色的SKILL名。



8、魔法合成系统

战斗中，如果在发动连续技时使用了两种不同的魔法，就有可能合成威力更大的新魔法。合成规则是：火＋风、风＋水、水＋土、土＋火。不同级别的魔法参与合成，会产生不同的威力。甚至还有三种魔法或SKILL参与合成而产生的大威力魔法。

9、[illegible]系统

[illegible]，只有位于前列的3人能参与攻击，但玩家通过方向键移动也可以简便地将后列角色移到前列。按下R键，还[illegible]选项，如果选择了突击，[illegible]向敌人直接攻击，直至玩家按X键[illegible]。



10、龙[illegible]

[illegible]战斗中均可变身成“龙”，开始只能变身为“人龙”，[illegible]同的龙水晶后，还可以变身为各种不同的龙。魔法则称龙[illegible]

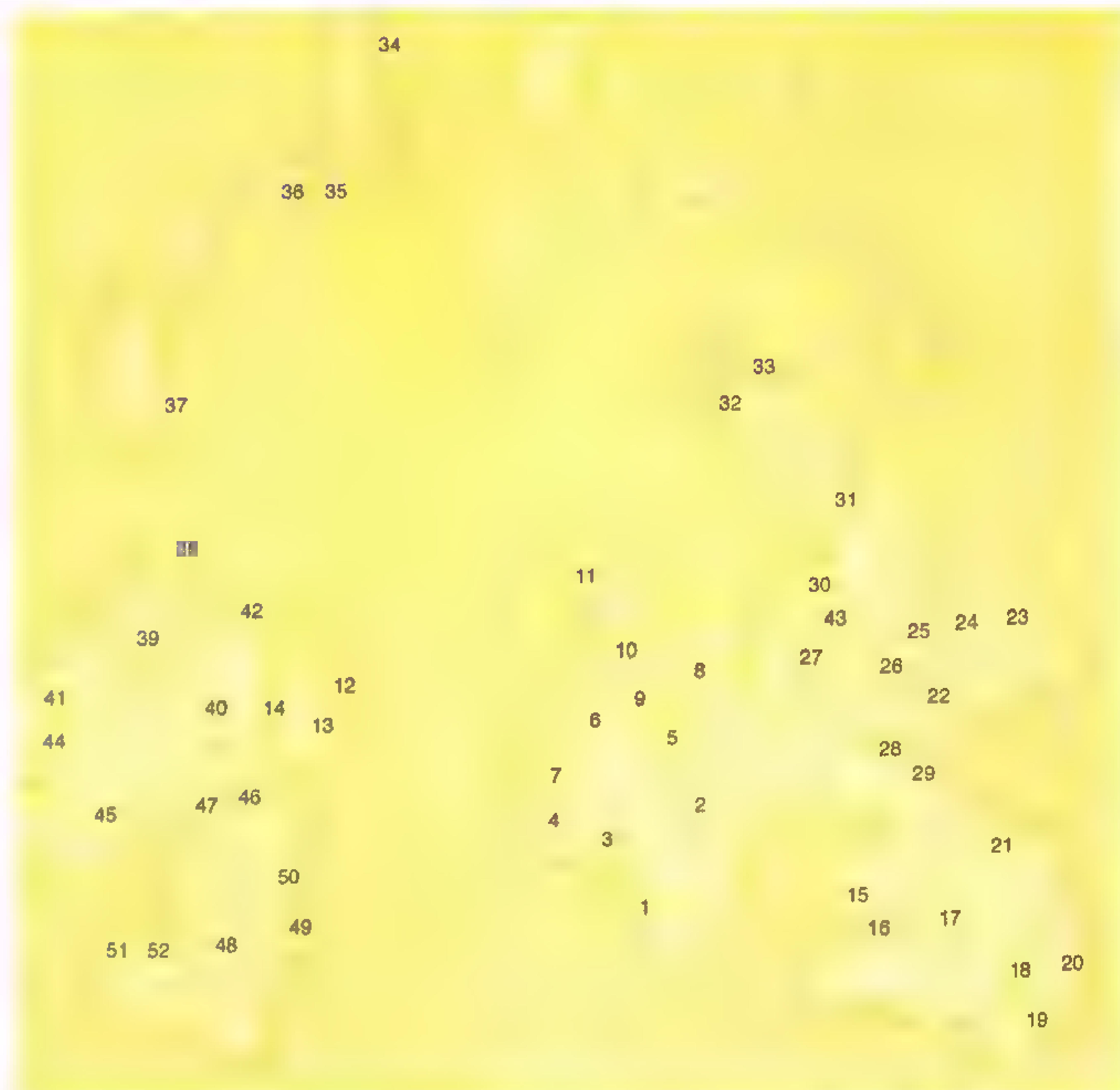
[illegible]注意的是，变身之后每回合都会消耗一定数量的AP，AP为零时会回复为人形，而变身后受到攻击所消耗的HP，也不能通过回复魔法和道具[illegible]，除非在战斗中使用稀有道具“アンブローシア”，或[illegible]休息。也就是说，在一个迷宫内，多次变身成“龙”的话，[illegible]。



取得龙水晶后，主角可以变成不同的“龙”，这些“龙”还可以进一步成长。总数成长取决于玩家在玩迷你游戏时，获得的GAME POINT。“龙”成长后，威力会有很大提高，因此，请玩家好好地玩迷你游戏吧！

11、“龙”召唤

[illegible]游戏中共有[illegible]龙，取得它们的力量后，就可以[illegible]龙[illegible]，但每条神龙的力量在战斗中都只能用一次，想要再次召唤，就要回宿屋休息后才行。（帐篷中不行）



流程篇

一　克雷尔和妮娜去寻找因去前线慰问而失踪的艾莉娜，途中受到沙龙攻击，砂船被破坏。于是妮娜前往撒拉町（サラィの町）找零件修理砂船。在途中她遇上了龙，两人结伴而行，来到一处岩壁（ガけ）时，摔下了谷底，并在山洞[illegible]过夜。

与此同时，西大陆风之帝国的初代皇帝——凤罗，在[illegible]他吩咐神兽温克（オンクー）看守墓室，便向外走去。[illegible]凤罗遇上了帝国将军约姆（ヨム）的阻击，由于刚刚[illegible]全恢复，结果被打落[illegible]



难点解析：1、[illegible]箱不要拿，留给以[illegible]（以后凤罗的剧情也[illegible]）

[illegible]第[illegible]天[illegible]町[illegible]龙[illegible]应选第[illegible]，两人便一同[illegible]的零件。来到酒场里请一位秃头老人吃饭（迷你游戏），吃[illegible]老人告诉他们宿屋前的中年人有情报。找到那人后，给他[illegible]（迷你游戏），得知贩卖砂船零件的商店就在酒场内，但必须[illegible]才能进入，而知道暗语的人已经离开了这个町。两人出町[illegible]，当遇上“？”后进入绿洲，刚好遇上知道暗语的人。取得暗[illegible]人返回撒拉町，到酒场中向掌柜的说出暗语，便能够进入柜台后的暗道。穿过暗道来到商人面前，可是他却说现在商店里没有卖[illegible]可以找到零件。

难点解析：1、当回答妮娜问题时，选取1、2项的话，两人就会暂时分手，以后情节大致相同，不过开始的一段情节龙得一个人进行。

2、酒场中的青蛙人会卖一个“それなりのお宝”给你，买下后[illegible]可以在世界范围内展开换宝游戏，交换10次后，便会完成这个游戏。



3、在请老人吃饭的迷你游戏中，老人的满足度MAX就算完成，但给食物和酒的次数越少，获得的GAME POINT就越高。因此选贵的请吧，不要吝啬钱。

4、在询问情报的迷你游戏中，若玩家付出的金钱在123元以上，就可以完成这个迷你游戏。

付出金钱	获得道具	获得GAME POINT
123元	特效药	1000
123元－128元	药草	500
128元以上	无	0

三　妮娜和龙赶到砂船之谷，[illegible]卖铲子的老人，付出50元后，龙便和老人的狗一起去挖宝（迷你游戏）。找到修理砂船的零件后两人回到了撒拉町酒场。为了救一个被帝国[illegible]欺辱的商人，妮娜被帝国军中队长拉索（ラシン）发现了，并独自与拉索召唤出的铁鬼展开了决斗。胜利后，龙和妮娜被帝国军追捕，当逃到山崖之时，被救助的商人告诉他们去恰巴町（チャバの町）的路。

难点解析：1、在砂船之谷，如图向右扳动机关，可获得宝物；向左扳动机关，可找到卖铲子的老人。



2、在挖宝的游戏中，记住狗叫的地方，就可以在那儿挖到宝物。虽然没有GAME POINT可得，[illegible]可以得到[illegible]道具，比如打造玛斯特（マスター）防具的材[illegible]

四、来到恰巴町，四处打听后知道这个城镇受到了诅咒。来到负责消除诅咒的人家[illegible]，他却告知龙和妮娜，要等一年后才能消除诅咒，要通过的话必须有一名向导。在无人愿意做向导

[illegible]（マスター）[illegible]，[illegible]入[illegible]。

[illegible]（按SELECT键）[illegible]

[illegible]

2 [illegible] GAME POINT [illegible]

[illegible]

[illegible]（クロクの[illegible]）[illegible]（ダム）[illegible]

[illegible]（ロベ）[illegible]

[illegible]

2 [illegible]ラウルフ[illegible]

3 [illegible]

转动次数	获得道具	获得GAME POINT
16次以上	かえるさん	[illegible]
15–16次	スヴィシツャー	[illegible]
13–15次	ナザンワーブラー	[illegible]
10–13次	ぎんのスピナ	[illegible]
0次以下	—	0

4 [illegible]振动，才能逃[illegible]

六 [illegible]（キリア村）的[illegible]

[illegible]

难点解析 1 [illegible] 100[illegible]

2 [illegible]

3 [illegible] せいどらのたて

4 [illegible] 2 [illegible] 3 4

5. [illegible]

6 [illegible] 99个[illegible]。

7. BOSS [illegible] リンゴ [illegible] フレイムグローブ

七 [illegible]

镜头转到[illegible]

[illegible]（セネスタ）[illegible]（マーロック）。

难点解析 1 [illegible]

2 [illegible]

[illegible]

3 [illegible]，可等卖水女走过来之际与[illegible]去买水喝，龙便可趁机进入[illegible]

4 [illegible]孤儿院的小姑娘交换[illegible]

八 [illegible]（カーン）[illegible]在城中搜[illegible]众人[illegible]终于在[illegible]洞[illegible]。没办法[illegible]（[illegible]のちん桥）[illegible]

难点解析 1 [illegible]（アジト）[illegible]

2 [illegible]

3 [illegible]仓库游戏需先用玛斯特将仓库旧[illegible]桶置于南边的放[illegible]打破一个[illegible]50分，放好一个[illegible]200分。[illegible]1000分。

4 [illegible]

条件	获得GAME POINT
[illegible]	100
[illegible]	200
[illegible]30秒	500
[illegible]30秒	[illegible]50

5 [illegible]1000分时，会获得[illegible]送出的道具[illegible]

6 [illegible]的男子（ストル）为师。

九 [illegible]，并再次被约姆[illegible]（ハッピト[illegible]）打败拉索召[illegible]（アスタナ）[illegible]奇怪的地方。众人[illegible]（コンナ）发现了。[illegible]大陆。

难点解析 1 [illegible]



一　东方联盟的盟主路迪亚王家对克雷尔私自前去西大陆很是震怒，将他监禁起来。妮娜和龙也被一个叫塞尔斯的狼人时刻监视。妮娜和龙去探视克雷尔，被路迪亚王国的[illegible]，妮娜便和龙一起到克雷尔的故乡夫伦之里（フーレンの里）去，而塞尔斯寸步不离跟着他们。



在穿越巴奥杰森林，妮娜被住在森林中的妖精变小了，并被小鸟抓走。大家四处[illegible]玛斯特发现了一切都是妖精们[illegible]妖精后得知妮娜被小鸟带进鸟巢，于是[illegible]停地撞树干，终于妮娜从树上掉下来，而且不偏不倚，压在了龙的身上。



众人穿过森林，来到克雷尔的故乡夫伦之里四处调查后，得知可以去黄金平野找克雷尔的母亲达宝（タポ）。为了前往黄金平野，众人四处找马，康师傅（カーン）再次出现。再次挑战后再次被击败。在夫伦之里找到小牧场，可以借用马匹，但众人都不会骑马，最后借了一头奥姆（オーム）来到黄金平野。龙只好边学边骑。顺着牧场主的指示，终于找到账篷。克雷尔的母亲得知一些情况后，让大家先休息。晚上，龙做了一个梦，醒来后龙想到找回王家之剑或许能帮上克雷尔的忙，而达宝告诉龙，造剑的人就在古火山。

难点解析：1、得知妮娜被小鸟抓走后，只要用玛斯特的特技撞树，就可以使妮娜掉下来。

2、黄金平原上先向东，遇到大石后向东北方，就可以找到（方向要准确）。

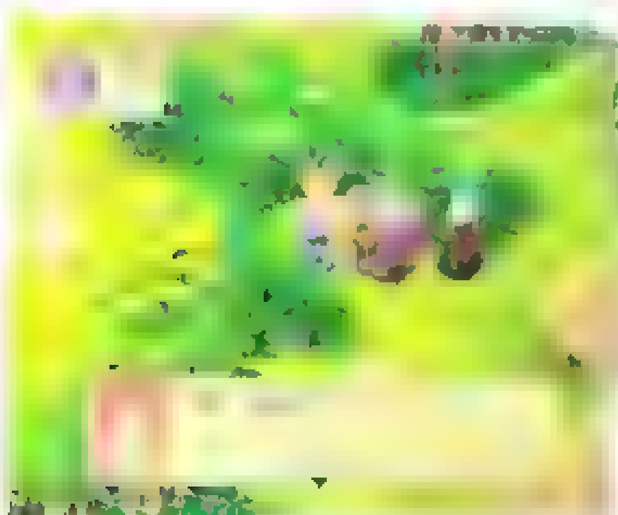
3、做梦后醒来，选：王家の剑な……

4、打败康师傅后，就可以拜奥娜为师

二　回到夫伦之里，四处打探，可知去火山的方法。来到火山，造剑师说必须要稀有金属（フェアリドロップ），这种[illegible]界中。众人回到布奥捷森林，找到妖精后进入妖精世界。帮妖精击败怪物后，就可获得フェアリドロップ，回古火山，锻成王家之剑，赶回云迪亚城，仍然无法挽救克雷尔。妮娜和龙等不愿坐视，当晚冲入狱中救出克雷尔。



难点解析：1、去火山的路径为：先向东——看见大石——向南。



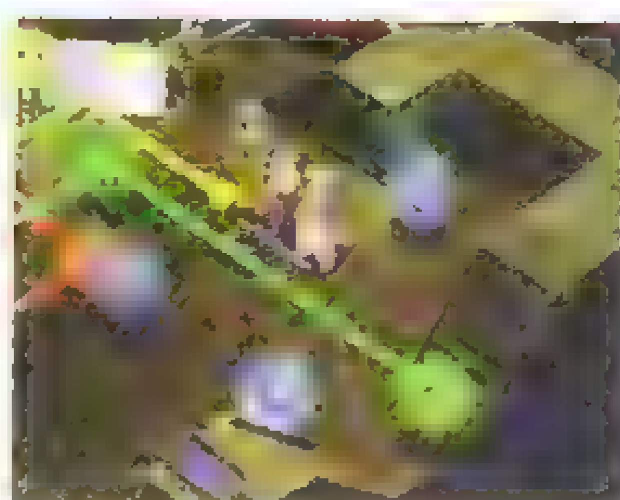
2、在妖精出没的森林，用妮娜排在队列前，走到光点上，可找到妖精。

3、在云迪亚劫狱的那晚，去找一个商人谈话，可第一次交换在撒拉町买的宝物。

三　克雷尔与大家会合后，众人[illegible]次回到夫伦之里，然后[illegible]平野找克雷尔的母亲，到了那儿[illegible]晚，第二天早上大家讨论今后该怎么办。最后一致决定去找"风龙"问清楚龙的身份。得到塔姆的"みどいの玉"后，众人通过塔姆神殿，往北穿过亚姆之沼（アムの沼），在过了沼泽后，大家停下来休息一会儿，第二天早晨，终于到达了云迪亚王国。



难点解析：1、在塔姆神殿的入口处，



有一位旅人，和他交谈，可以进行第二次换宝游戏。

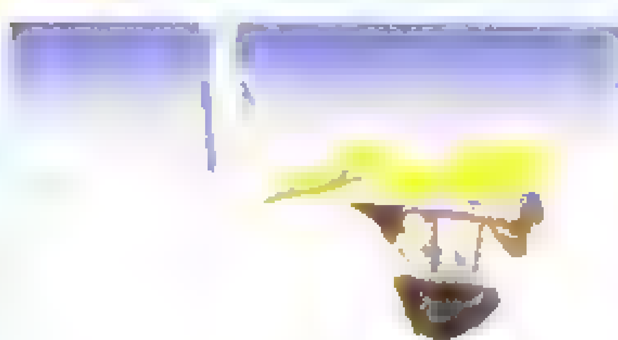
2、神殿中的激光谜题，用克雷尔的特技（如图）

3、离开亚姆之沼后，沼泽的东边会有一条通路（世界地图上），通过它可以找到传承师（ヅム）芝姆。拜师条件是在共同体中建一间以上的房屋



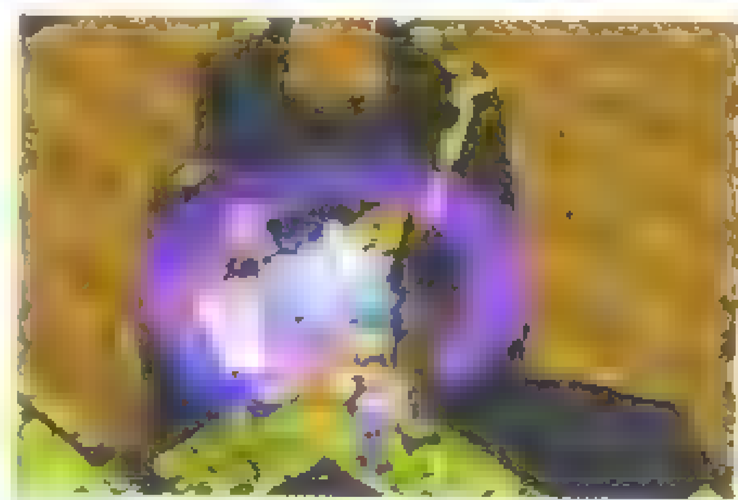
4、离开亚姆之沼，途中众人会搭帐篷休息，如果之前找过芝姆，妮娜和克雷尔对话完了之后，就会出现剧情。选（教えてあ），妖精会[illegible]龙进入妖精世界，从这时起，就可以开始建立自己的村庄了。

四　来到城中，让妮娜带头，就可进入王宫。见了国王，提出要见风龙的事，然后休息。第二天，来到东边的加斯古森林（カスクの森）找到风龙的女巫，得知要找风龙，要拿到云迪亚城的地下洞穴中的长羽之笛（风切りのフエ）。回城向国王说明，国王打开地下洞穴的封印，



费了好大劲，终于拿到长羽之笛。现在该去风之塔，风之塔在云迪亚的北面，当大家准备乘"篮子"见"风龙"时，露迪亚王国的伊哥利赶来了，言语不和，只好开战了。搞定收工后，坐进"篮子"终于见到了"风龙"，"风龙"把知道的告诉了龙，并带龙等人来到了大陆的中央。

难点解析：1、云迪亚的风车小屋中有一个叫莫莫（モモ）的学者，可以拜师。



2、云迪亚城的[illegible]，与犯人对话，可以进行第三次换宝。

3、找到长羽之笛后，塞尔斯会离开，不过当伊哥利赶去风之塔时他会出现，并帮助主角，从此真正加入。

4、在加斯古之森，利用[illegible]大头，[illegible]人头[illegible]可以得到两个不错的道具。

5、[illegible]，注意风扇的转动方向，风扇停时快速经过，并可从[illegible]通风。

6、风之塔[illegible]向上跳就可以到达塔顶。

五　[illegible]"风龙"[illegible]，众人下山，穿过大雪山，来到千古村（チエクの村）。听说是"风龙"指引众人来到这里，长老便向众人展示了人和人之间的相互影响，以及人和神的区别，区别在于各自拥有的生命能量光柱的强弱。尽管大家一头雾水，但连续走了一天的路，疲惫不堪，先休息一晚再说。第二天早上龙醒来时，长老单独找到龙，希望能解开龙心中的疑惑。两人来到龙的梦中，竟发现玛斯特也在这，长老这才发现，原来玛斯特也是一个"不变的人"。

出了梦境，长老让龙先为玛斯特解开封印，也就是那身密不透风的盔甲。龙和妮娜等人进入玛斯特的心中，打败四根封印之柱，玛斯特自由了，原来她是个女的。玛斯特告诉龙，因为没有肉体，需要找一个女巫作为寄身。

龙等人出来后，长老早已把村里最优秀的女巫找来，玛斯特从盔甲中飘出，进入女巫莉姆（リーム）的身体。当众人要她说出"不变的人"的情报时，她却说要先吃饱肚子，没办法，由她去吧。

难点解析 1 通过[illegible]的环形路[illegible]可通过。

2 进入[illegible]后，在尽头是一个可旋转的城墙，按R1键转动视角，会发现[illegible]，对住它按○键[illegible]下来，这[illegible]再转，再按[illegible]可。

六 凤罗躺在救他的少女屋内，少女[illegible]

镜头一转，玛[illegible]

众人来到长老家[illegible]终于道出了[illegible]龙[illegible]玛[illegible]分成两个人[illegible]人的[illegible]换，凤罗走出房子散步，[illegible]名叫玛美（マミ）。当地主洛（ロソ）刁难凤罗时，玛美赶来[illegible]回去养伤，在屋里玛美没有烦恼，而只希望凤罗能尽快康复。

镜头再换：大家都迫切地想知道龙的另一半在哪，玛斯特[illegible]出了谜底——风之帝国的初代皇帝，[illegible]凤罗。

镜头又转。（编：天哪！[illegible]镜头一转，切换、再换、又转、我……）

凤罗[illegible]的[illegible]

第二天凤罗出村散步，为村民打退了怪兽，[illegible]受到村民的歧视，只有玛美一人担心他的身体。

七 龙知道了自己的另一半是凤罗，仍然对自己的未来充满疑惑，而玛斯特却睡着了，喊也不醒。于是再次来到她的[illegible]，可这一次，她的宫殿里全是美[illegible]龙为自己的将来疑惑[illegible]

众人[illegible]（アルカイの[illegible]）[illegible]的真名——迪丝（デイース）。而[illegible]一那具盔甲则被她赶回了千古村。

来到神殿，依着迪斯传授的方法，龙释放了他的能量。

八 远方的凤罗感到了龙[illegible]从屋中走了出来。这时村[illegible]产生了震动，村民纷纷[illegible]之类的话。凤罗出了村，[illegible]火山（ヨギ火山）走去，进入最深处，发现了一个巨石人（イワオカイン），击倒它以后，震动平息了。

凤罗[illegible]他，玛美[illegible]的看着凤罗[illegible]

九 龙召来[illegible]七条“龙”[illegible]“龙”不愿使龙成为完整的“阿鲁加尔龙”，却希望龙能与凤罗合二为一。迪斯这时道出了她的想法，原来她希望龙能成为真正的“阿鲁加尔龙”，籍此使她回到原来的世界中。

这时的凤罗在村中仍受到人们的猜忌，尽管玛美一再挽留，但他还是决定要离开。这天凤罗正准备出村向玛美道别，远远看见洛带着一队士兵开进村来。为了村民免遭残杀，凤罗回到屋里躲避，士兵包围了屋子。这时，玛美赶了回来，冲进屋子，并用身体抵住大门。门外，士兵[illegible]次又一次地[illegible]，玛美支撑着[illegible]凤罗从[illegible]逃出去。凤罗不忍[illegible]冲进了[illegible]士兵终于冲进了[illegible]，玛美倒在地上[illegible]凤罗[illegible]士兵带走了玛美。

十 一条[illegible]龙[illegible]为的是维护世界的和平。最后七条“龙”[illegible]这样才能得到它们的力量[illegible]六条[illegible]原来“风龙”的本体就在这[illegible]龙得到了风龙[illegible]

[illegible]。这时[illegible]卫兵正在搜索龙[illegible]玛斯特让长老躲在盔甲中[illegible]发现了他们，玛斯特[illegible]被打倒在地。

[illegible]众人[illegible]，一片死寂。众人[illegible]处张望，玛斯特慢慢地走了出来，倒在地上。众人围上去，长老从盔甲中爬出来，解释了一切。

妮娜希望迪丝能救一救玛斯特，但迪丝[illegible]，玛斯特终于倒下了。

[illegible]第二[illegible]众人决定去村民避难的遗弃之村（舍てられた村）[illegible]上在篝火旁，妮娜又想起了玛斯特。清晨，龙被妮[illegible]满了帝国军。他们的头——女队长阿丝拉希望龙[illegible]，作为交换，让龙等人去确认一下村民的安全。

[illegible]遗弃之村村口，拉索走了出来。就在他身后，一个小巫女慢慢[illegible]血从她的[illegible]渗了出来，染红了众人的眼睛。龙感到[illegible]一股前所未有的力量窜进了他的血液，流进了他的心房。

“啊，呀！”龙第一次不受控制地变身，不再是人龙，而是黑色的凯撒。拉索召唤[illegible]凯撒杀红了[illegible]

[illegible]，脸上肌肉[illegible]龙：“阿龙，别杀了！已经够了……”

一 凤罗[illegible]中走了出来，看见一个村民，于是上前询问玛美的[illegible]玛美被抓走了，并送给他一个（命のパソゲル）。

[illegible]到小庙（ほこら），进去后可以找到一块龙水晶，[illegible]（ソマの森），凤罗感到一阵晕眩，与此同时，[illegible]

[illegible]火柱击中了凤罗，大地在颤抖。凤罗支持不住，缓缓坐倒，空中落下一枚首饰，这枚首饰几天前还插在玛美的头上。

玛美的笑脸浮现在凤罗的眼前，悲愤充溢了凤罗的全身，银发冲天而起。

“玛——美！”凄厉的叫声响澈夜空。

二 经过一番交谈，阿丝拉明白了妮娜等人的目的，于是决定协助他们前往帝国。叫醒了熟睡的龙，众人踏上未知的旅途。途经千古村，龙去找迪丝告别。发现迪丝正躺在玛斯特身边睡觉，摇醒她后，迪斯让众人等一下，大伙惊奇地发现，玛斯特站了起来。原来迪丝不知不觉被妮娜等人的言行感动，又回到了玛斯特的体内。

伙伴们告别长老，向南进发，来到了拉夫特山（ラフト山）。乘木筏沿河而下，出了山区，直奔捷特（ジェト），只有这里才能买到砂船，才能渡过泥海，前往风之帝国。

迷你游戏

乘木筏时，[illegible]皮袋，经过时按○键可取得，得到一个大皮

袋，可获Game Point 200点，小的则是100点。

[illegible]众人一问卖砂船的商人[illegible]。（"没有钱万万不能"[illegible]）[illegible]

众人[illegible]看，原来是大商人玛[illegible]光，大方地给了龙等人[illegible]

[illegible]（シェークの[illegible]）[illegible]

穿过基迦山（キカ[illegible]）[illegible]的关所，克雷尔被帝国[illegible]攻，克雷尔害怕她又干下类似[illegible]龙伸手[illegible]

[illegible]跳过了关所。

[illegible]另外，在进行了这次交换后，写希尼斯达[illegible]

2、[illegible]

[illegible]Game Point。另外，[illegible]滑雪小子一样），也可得[illegible]

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	1次	100
[illegible]	40秒	2次	300
[illegible]	42秒	3次	600
[illegible]	44秒	4次	[illegible]
[illegible]	45秒	5次	[illegible]
[illegible]	46秒	6次	[illegible]
[illegible]	47秒	7次	[illegible]
		8次	[illegible]

3、[illegible]

4、[illegible]

5、[illegible]（[illegible]のほこら）[illegible]ちぢなみの[illegible]しおの[illegible]，就必须去别的地方。

众人回到尤古町，找到船长捷古（ジグ），船长看他们有"海神的准许"便同意他们乘船，但却不准妮娜和阿丝拉上船。于是经过种种搞笑的考验，终于船长被折服，众人踏上了西去凤之帝国的[illegible]

难点分析：1、迷你游戏

在妮娜和船员玩游戏时，先让妮娜退至末端，等船员逼近时，按X键跳起，踩他的头，落在他身后按□键推他即可。

动作	取得 Game Point
跳起并踩到头	50
[illegible]背后偷袭	100
被撞击	-50
自己跌下去	-100
[illegible]游戏	1000
2分钟～1分50秒完成	3000
1分[illegible]秒～1分40秒内完成	2000
1分40秒～1分30秒内完成	1000

2、在尤古町的地下仓库，和那儿的男子交谈，可以进行第六次宝[illegible]

[illegible]上，康师傅再次追了上来，再一次被击败。（好惨！）当来[illegible]风停了下来。船长告诉龙，那个小岛就是火之山岛（火の[illegible]岛），有神存在。龙为了要寻找"龙"的力量，乘小船来到岛上，进入深处，却发现所谓的"神"不过是一个怪物，击倒它后回到船上，风又吹了起来，旅程继续，过了一天，终于到了目的地列普村（リブ村）。

[illegible]的南方有一个村庄叫巴布巴布（バフバフ），那儿有通道前往帝都。得知[illegible]众人便[illegible]的森林出发了。[illegible]（お腹が減……）即可。穿过森林，来到巴布巴布村。

[illegible]古怪生物赶来喊了几声，箭雨止住了。原[illegible]

[illegible]总算有了翻译，不用听"鸟"话了。探[illegible]龙有一条路可以通往西大陆，不过要等海[illegible]退，龙等人四处游玩时发现有一个巴布族人[illegible]能治病，龙问遍了所有的村民，知道这种草[illegible]于是龙等人乘船出海，来到一个插紫旗的小[illegible]下。回去交给了病人，第二天，病人好了。

[illegible]来临，大家只好在一个小岛上休[illegible]水上涨，通道已消失了，众人四处[illegible]

[illegible]明天海水会退。

[illegible]，一定要问遍所有巴布村的人，否则到海上会看不到紫色小旗。

七　西大陆上，凤罗来到了[illegible]杀掉阻拦的卫兵，遇上了[illegible]复，约姆不是敌手，最终用火炎自杀了。

凤罗继续向皇城内部前进，第十二代皇帝索尼鲁已经坐不住

了，尤达把“神铁之剑”交给了他，让他刺进凤罗的身体，然后阴笑着出了门。

尽管尤达召来了不怕一般攻击的法师和士兵，但凤罗变身后，还有什么人能抵挡呢？击败法师和士兵，尤达立刻退了。

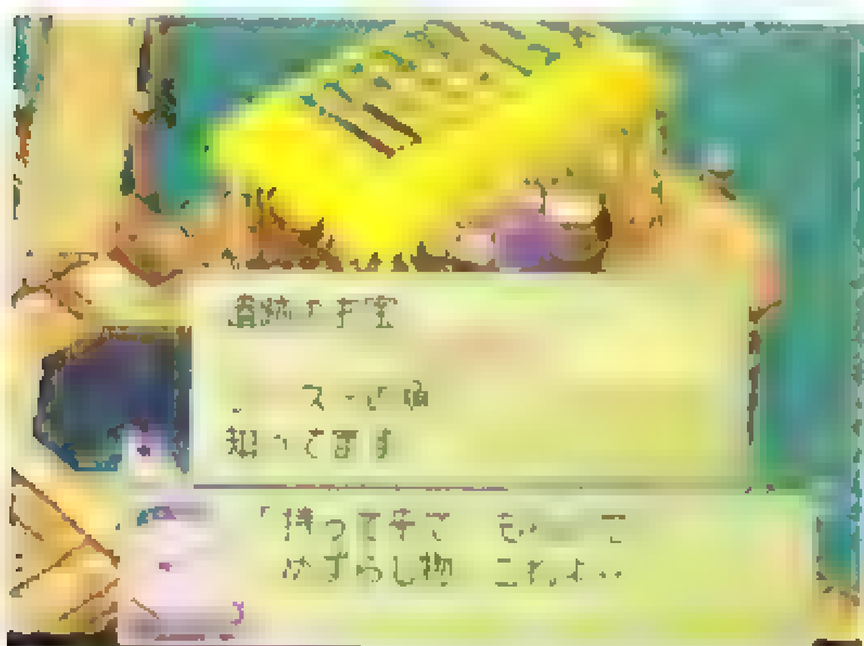
走进皇宫，大殿里只有索尼鲁一个人。凤罗根本不把他放在眼里，走过到他身旁时╲

，索尼鲁乘机刺出手中的剑，可是死的人却是索尼鲁。

凤罗跨过尸体走向皇座。尤达幽灵一样出现，捡回了神剑，又象幽灵一样消失。

八　在水边钓鱼的妮娜忍不住向龙说出了心事，克雷尔和艾莉娜相亲相爱，而自己以前过分依赖克雷尔了，直到遇上了龙……一去途中，妮娜的心情好了很多。

第二天，海水终于退了。往南走，众人终于来到了西大陆。在哥斯亚村休整后，大家来到ツャソ川。利用缆车撞木头，即可拿到两个宝箱中的道具。



通过河川后，来到切克亚村（チクァ），得知一个商人知道去帝都的方法。但是商人会提出条件，可以选第二项：去哥斯亚买艺术品。众人回到哥斯亚村，去道具店找老板订做一个，然后出镇逛逛，再去道具店，就拿到了艺术品。

把艺术品交给商人，他告诉大家，村子南方有一条运河，通过运河往南就可以到达帝都了。

难点解析　1.在商人提出条件后，一定要选第二项。因为第一项是去艾祖遗迹找宝，宝贝是龙水晶，这个好东西可不能给他　而第二项是钓鱼，相信大多数玩家不会有这个雅兴。



2.去村里调查就能知道村子旁有一个艾祖遗迹　里面有些宝箱，用龙的特技砍断吊住宝箱的绳子，然后到下一层，在遗迹最深处可以找到龙水晶。

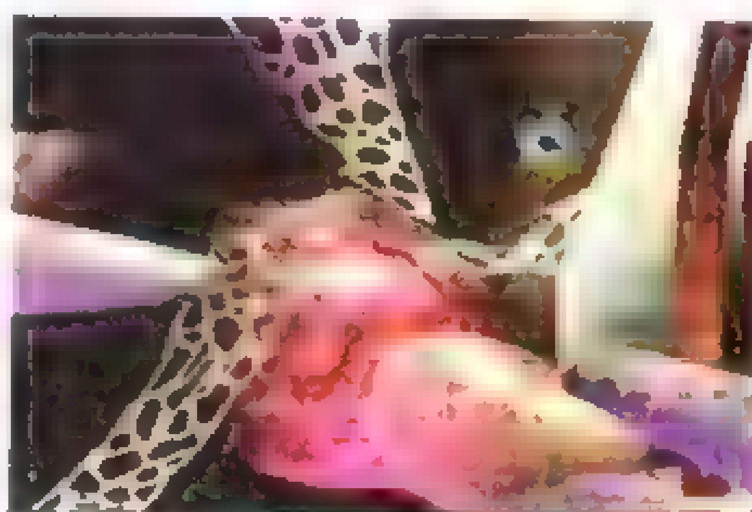
3.在切克亚村，找商人可以进行第七次宝物交换。

九　在运河里把克雷尔排在第一位，用他的特技推木箱，再开动放水，注水的开关，就可以通过了。（怎么象生化危机呀！）

来到巴占村，唯一知道如何去帝都的杰（シツ）　因为丢了黄金鸡而闷闷不乐。没二话，助人乃快乐之本，帮他抓鸡吧！来到西之平原，费了好大劲，终于抓到了鸡。

杰感谢龙的帮助，告诉大家原来可以去帝都的丹之关（タソの关）已经禁止通行了，但从初代皇帝的墓所那儿走　也可以到达帝都。

难点解析：1.在运河中要注意的是在水中的箱子才能推动。另外，靠近箱子时尽量走，而不要快跑。再就是注意有的地方要放水。



2.迷你游戏

把颜色不同于其它的那只鸡赶进笼子，游戏就算完成了，但抓别的鸡会得Game Point，而以后再来　抓鸡就变成赶羊了　可得道具。

捉到鸡只数	GAME POINT
5只以上	500
10只以上	100
15只以上	1500
20只	2000

十　来到皇帝墓所，神兽苏醒过来，阻止众人进入。打败神兽后，进入地道，又遭遇了两粒大骰子。挡路者死！击败两粒大骰子后，神兽出现，并把“オソクーの石”交给了龙。返回升降机使用它，前往阿斯达兰的通道终于打开了。离开岩壁之东，众人又回到阿斯达兰。从人们的口中得知，帝都出现了魔物，因此丹之关才关闭了。众人只有通过山之层支道……前往街道。那天晚上，众人在帐篷外谈论了很久。

新的一天来临了，伙伴们继续前行。在街道遇到帝国军才知道帝都已成了废墟，卢恩将军去了阿斯达兰，于是众人又回头直奔阿斯达兰。来到阿斯达兰，进入一间大建筑时，克雷尔似乎感到了艾莉娜的存在，于是四处搜索。乘升降梯下到储水池，一路行至最深处，眼前居然是一堆活的内脏，去路被它挡死了。当龙对着挡路的内脏挥剑时，一个声音响起来了，克雷尔和妮娜认出是艾莉娜。艾莉娜现出一个幻影告诉众人，只有神铁之剑才能开出一条通路，而剑在尤达手中。

出来后一问，尤达去帝都了，于是大伙赶去丹之关拦截。在丹之关找到尤达，还没动手就吓得他落荒而逃了。龙取得神铁之剑后，大伙又回到阿斯达兰的建筑物中。

龙装备了神铁之剑后　斩开了一条路，在最深处尤达正等着他们，谈了几句，他就消失了。

进了房间，艾莉娜躺在床上　她让克雷尔一个人留了下来，还让龙留下了神铁之剑。

尤达再次现身　这个变态的无耻揭露了人间悲惨的一幕。原来艾莉娜因为拥有东大陆最强的能量，被尤达将其与魔化内脏结合　成为咒炮的能源，成了一个人造的“不变的人”。尤达还在那洋洋自得，一见克雷尔冲过来，就用瞬间魔法消失了。



艾莉娜平静地要求克雷尔杀死自己　结束痛苦。

克雷尔在屋内发出难以自制的凄惨叫声……

难点解析：1.神皇墓中，迷宫并不难，但是BOSS战中的两粒大骰子十分难缠。其中白边的不怕魔法，黄边的不怕物理攻击。

2.为了拿神铁之剑去丹之关时，只要将阿丝抗排在队伍排头即可进入关所。

一　离开了阿斯达兰，怀着沉重的心情，伙伴们穿过索玛之森来到帝都。街上满目苍夷，失去了往日的繁华　。神兽艾达看到龙等人后，立刻与众人发生了战斗　击退它后，阿丝拉看到了卢恩将军。



龙表示要和凤罗见面，卢恩将军把希望寄托在众人身上，通向皇城的大门打开了。

来到结界，神兽艾达领众人进入皇城内，皇城共分10层。开始众人身处5F，依次向下是4F　3F

2F 1F B1F [illegible]
33F 34F和35F [illegible]
[illegible]

钥匙

2 迷宫中比较复杂[illegible]处第几层[illegible]迷失方向，从[illegible]一个BOSS，(如右[illegible]

[illegible]图)进入下一层，有两个小房[illegible]是记录点。[illegible]

6 [illegible]

二 [illegible]凤罗的[illegible]

[illegible]

界 这次是第二项 分……

于是双方再度战斗，只要小心应付，这[illegible]

凤罗不愧就是[illegible]御力都远高于上一次[illegible]

之后凤罗化成一股[illegible]龙的体内，而龙的样子也改变[illegible]

[illegible]伙伴向龙询问今[illegible]样时，龙决定舍弃[illegible]

在祭坛上，龙把[illegible]量从身上驱赶了出去[illegible]的“龙”化成幻象[illegible]

[illegible]……

[illegible]这是全攻[illegible]是其数值的3倍。

2 [illegible]我方HP全部打成[illegible]

3 [illegible]龙将会被吸入凤罗体[illegible]凤罗的HP为9999，且[illegible]

补遗篇

1 [illegible]

2 [illegible]

3 [illegible]

4 [illegible]HP100[illegible]250[illegible]+5%的[illegible]

5 [illegible]

6 [illegible]CAMPON[illegible]

7 [illegible]CAVEPON

GAMEPONT	[illegible]	成长后的名称
10000	ワイバーン	ジヤブジブ
20000	サーヘント	ジヤバオツク
30000	オリア	ナイト
40000	ベヘモス	バンダスナツチ
50000	ヘンナー	ハンク

8 [illegible]这个[illegible]秘诀

9 [illegible]HP[illegible]但只要在宿屋中睡[illegible]

10 [illegible]

沙龙

ド | シコーク

上的箭头

召唤太

2 最强のお

6

40000 每回合回复20000HP

7

ワータイガ

8

ブレイ ハタ マ

レイガ ブレタ

バダム ジェーサ

天

たー

12

3 マロ ニ

14 メタル

食具	メタル数
つまようじ	1
おハシ	2
ストロー	4
スプ ン	8
フォーク	16

12、传承师大全

传承师	地点
狼人拉尔夫	克洛克之谷
贼子史多鲁	盗贼的山洞
奥娜	夫伦之里
妖精芝姆	亚姆之沼东部
莫莫	云迪亚的风车小屋
千古村长老	千古村
玛洛古	西尼斯达町
克拉克	尤古町
蛙人基斯鲁	列普村
修女莉达	西尼斯达的孤儿院
康师傅	沙鲁迪岛上方的“？”号小岛
巴特鲁	山小屋

(如果错过哪位师傅，取得转移魔法后可轻易找到)



传承师影响角色能力表

传承师	WILL	HP 成长度	AP 成长度	攻击力成长度	防御力成长度	速度成长度	智慧成长度	特殊修正
拉尔夫	さきかけ	–	1	–1	–	–	1	注意力 +20%
史多鲁	いただき	–	–	–	–	1	–	命中率 +5% 回避率 +5% 注意力 +5%
奥娜	全力	12	–2	2	1	–	–1	–
妖精芝姆	なきむし	–8	1	–	–	2	–	回避率 +5%
莫莫	のんびら	8	–	–	–	–	–	–
千古村长老	かんさつ	–	2	–2	–2	–	4	魔法耐性 +1
玛洛古	ちくはら	16	3	–1	–1	–1	–1	观察力 +5%
古拉克	おいうち	25	–2	3	3	–2	–2	–
基斯鲁	けんやく	–8	3	–	–	–	–	–
莉达	かはう		–	1	–	–	–	[illegible]+1 [illegible]+2
佳	ガッツ	20	–4	3	3	1	–3	–
巴迪鲁	ババデル	–16	–3	1	1	1	1	–

各 SKILL 学习条件

拉尔夫

认可条件:–

SKILL 条件

つむじ风 COMBO 的 HIT 数 5

お立ちたい COMBO 的 HIT 数 10

マヅッケボール COMBO 的 HIT 数 15

ほむらおら COMBO 的 HIT 数 20

史多鲁

认可条件:送其全部金钱

SKILL 条件

あすむ 所持道具（除重要的物品）种类达 80

チキンアタック 所持道具（除重要的物品）种类达 120

奥娜

认可条件: TOTAL DAMAGE 超过 1000

SKILL 条件

ぶんどり TOTAL DAMAGE 为 1500

スーハーコンボ TOTAL DAMAGE 为 3000

あはれる TOTAL DAMAGE 为 10000

妖精芝姆

认可条件: 在妖精之村中兴建一所以上的房屋

SKILL 条件

はくけき 妖精之村之人中达 8 人

みんなげんき 妖精之村之人中达 12 人

バトルンソゲ 妖精之村之人中达 16 人

ダンスマカブル 妖精之村之人中达 20 人

莫莫

认可条件 –

SKILL 条件

スプレー 游戏时间超过 25 小时

草むしり 游戏时间超过 30 小时

オラクル 游戏时间超过 40 小时

からにこもる 游戏时间超过 50 小时

千古村长老

认可条件 与 2 位或以上的古龙见面

SKILL 条件

魔法タメ 击败敌人种类超过 70

结界 击败敌人种类超过 85

セブンスセンス 击败敌人种类超过 100

玛洛古

认可条件 取得 RANK5 以上的交换的宝物

SKILL 条件

おきじない 取得 RANK6 以上的交换的宝物

ひとりじめ 取得 RANK8 以上的交换的宝物

ルーレット 取得 RANK10 以上的交换的宝物

古拉克

认可条件: COMBO HIT 数超过 25

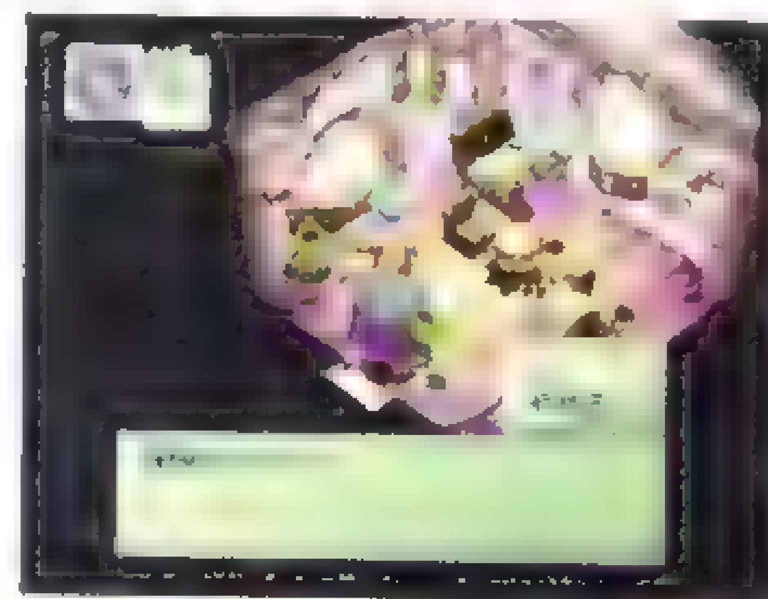
SKILL 条件

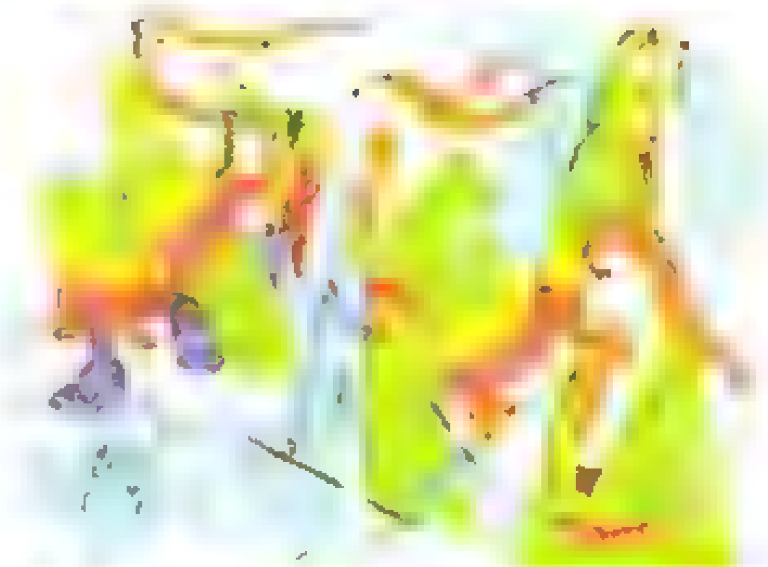
メガホン COMBO 的 HIT 数超过 30

くうき击ち COMBO 的 HIT 数超过 40

せんぎり COMBO 的 HIT 数超过 50

灭杀 COMBO 的 HIT 数超过 70

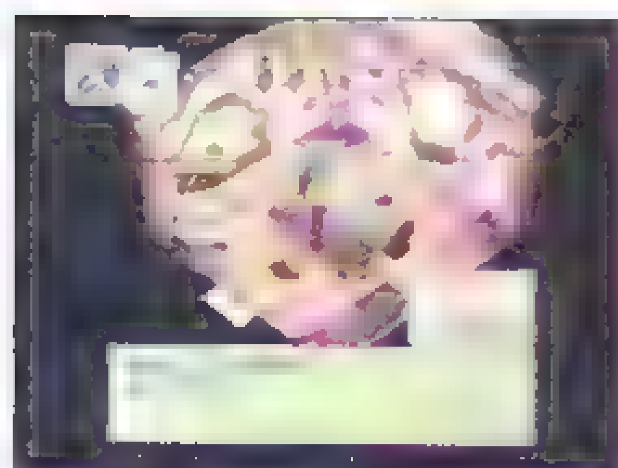






基斯鲁
认可条件：钓鱼分数达 3000
取得 ITEM　条件
水のゆびわ 钓鱼分数达 4000
たくみのちお　钓鱼分数达 6000
きわめのさお　钓鱼分数达 9000

康师傅
认可条件：不再被康师傅追赶
SKILL　条件
気合ため　战斗回数超过 300 次
おたけび　战斗回数超过 400 次
散気拳　战斗回数超过 500 次
りきむ　战斗回数超过 600 次



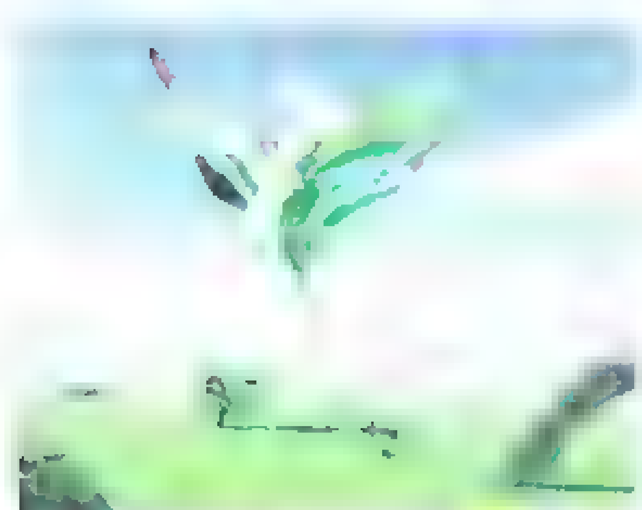


莉达
认可条件：其中一位角色装备着"けんやく"
SKILL　条件
おいのり　RYU 的 LEV 超过 20
[illegible]　RYU 的 LEV 超过 25
[illegible]　RYU 的 LEV 超过 30
ヘネディクツョン　RYU 的 LEV 超过 35

[illegible]
认可条件：[illegible]巴迪鲁以外的传承师认可
SKILL　条件
みねうち　[illegible]3000 以上的 DAMAGE 度攻击
カンタ　[illegible]5000 以上的 DAMAGE 度攻击
ツヤドォーク　使出一击超过 8000 以上的 DAMAGE 度攻击
カクゴ　使出一击[illegible]2000 以上的 DAMAGE 度攻击

龙战士·情节小说

这是一个有龙的年代。它们高高凌驾于人之上，却又[illegible]世界中，在海里，在泥中，[illegible]林……偶尔神龙一现，人们[illegible]拜。因为不老不死，他们被称[illegible]人"。他们被人们尊之为"神"，却又甘受[illegible]"龙眼"之人的召唤……



这是一个充满传说的年代，[illegible]的神降临人间，诞生了各种[illegible]充满智慧的飞翼族、勇敢善战的虎人族[illegible]……



[illegible]海"。[illegible]泥浆，将世界分隔成两大部分：西大陆和东大陆。

[illegible]的人本来无法穿越泥海，老死不相往来。随着文明的发展，距离不再是障碍，籍着砂船，双方终于认识到彼此的[illegible]一场战争，不幸和灾[illegible]

持续[illegible]产生了两股势力，西大陆强大的凤之帝国和东大陆联盟[illegible]持久的战争使得双方都疲惫不堪[illegible]休战协定的签[illegible]

[illegible]房屋、生命……人们的信仰也已经破碎，心中的[illegible]妄、无知和支配的欲望占据了人们的心底，[illegible]

世界的动荡又要开始了吗？

[illegible]

[illegible]到姐姐了。"

"但愿如此。"克雷尔握紧了机舵，"神啊！虽然我从不向你祈求什么，但这次，请保佑我找到艾莉娜！"

砂船疾驰而过，身后的天空不断有流星坠下。今夜，一定有许多人[illegible]

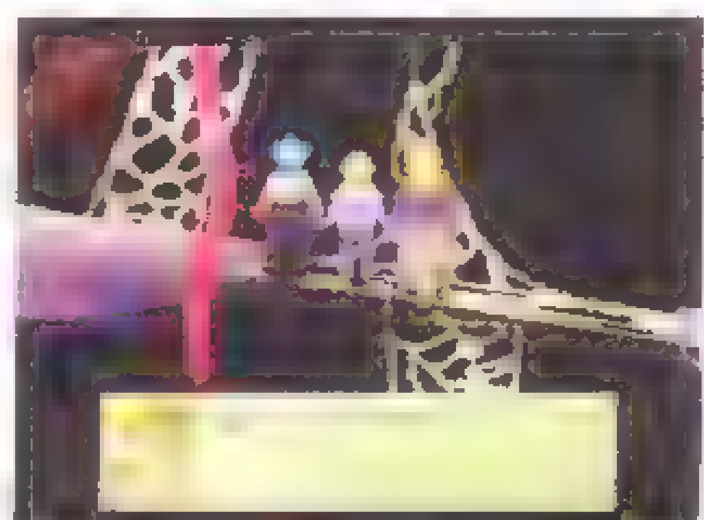
二

[illegible]明如水，路迪亚王国的夜晚格外宁静，克雷尔的心中[illegible]



[illegible]克雷尔虽然身[illegible]——夫伦族的族长，却也一筹莫展，无计可[illegible]

[illegible]



[illegible]这么恶心的[illegible]剑"。[illegible]莉娜，是你[illegible]

让人魂牵梦萦的身影出现在众人面前，[illegible]

是那个被前线将士称为“战地天使”的艾莉娜[illegible]

“艾莉娜姐姐……”妮娜忍不住叫了起来

“快去找神铁之剑，它在一个叫尤达[illegible]……”[illegible]隐去，“姐姐别走……”[illegible]上哭了起来

[illegible]能找到她。[illegible]

[illegible]

从尤达手中轻易地拿到神铁之剑[illegible]的咒术长不过是一个胆小鬼。[illegible]艾莉娜[illegible]

……… ………

[illegible]

[illegible]使他清醒过来

“艾莉娜……”[illegible]颤抖。

“你没听见刚才[illegible]我已不是往日的艾莉娜了……

克雷尔不愿再看艾莉娜那布满[illegible]的下半身，闭上双眼，虎目中[illegible]

[illegible]

……………

[illegible]沉睡中[illegible]

凤罗篇

[illegible]

帝国初[illegible]相传，这[illegible]今夜却人影重重，暗伏[illegible]

[illegible]凤之帝国的夜空，一个人影，[illegible]少年人的脸庞上却有着君临天[illegible]

他，竟然是[illegible]——凤罗[illegible]经死去[illegible]

[illegible]

守住我的[illegible]

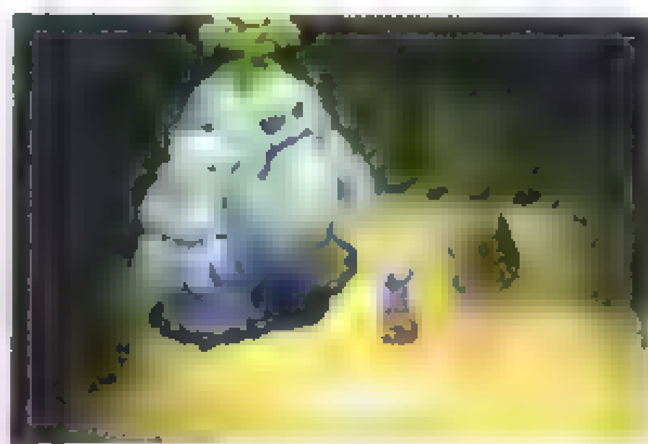
[illegible]

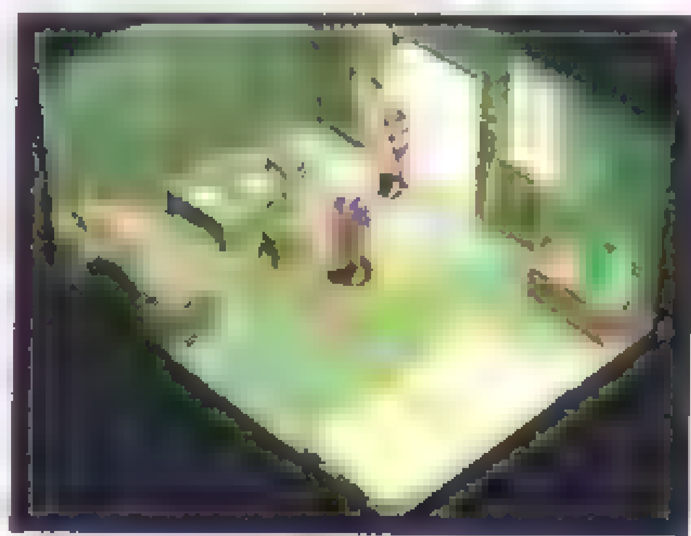
[illegible]流逝的[illegible]抑不[illegible]

[illegible]









[illegible]转身从[illegible]离去。

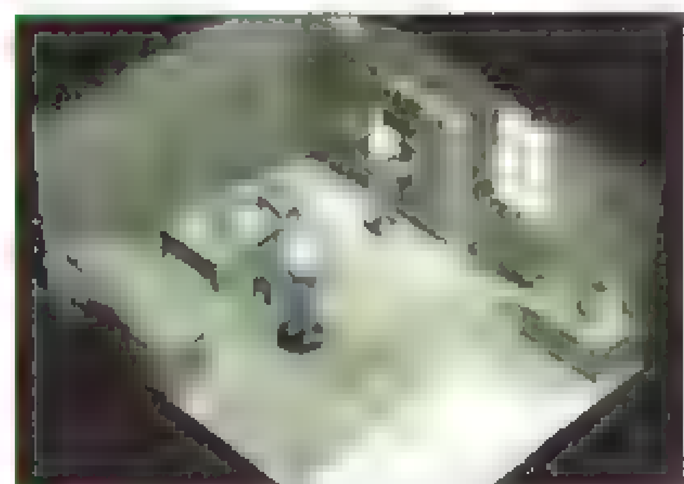
[illegible]

……

[illegible]

……

[illegible]



……

[illegible]

……

[illegible]

……

[illegible]

…………

[illegible]凤罗的心一[illegible]，从[illegible]他，整个森林都变成了魔法阵，咀咒充满这片大地，[illegible]



……[illegible]……[illegible]方法……[illegible]

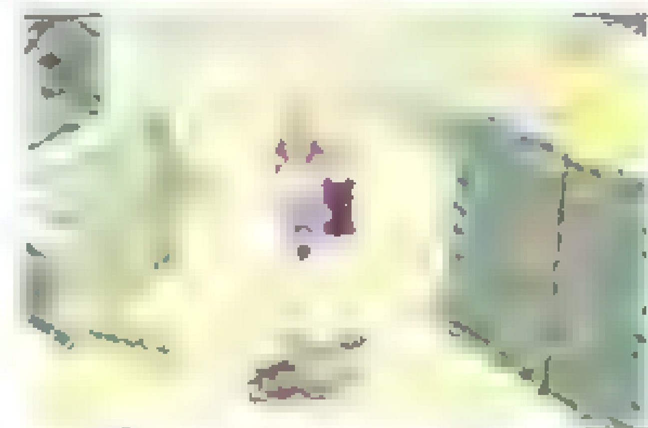
[illegible]

…………

[illegible]

绊

[illegible]



[illegible]如果我没有进入他的身体，它也许早就被铁匠融化了。而且，我再也不想钻进那冰冷的躯壳了。”迪丝[illegible]

“她……说的对，没有她，玛斯……特本不存在。”玛斯特挣扎着吐[illegible]

…………



人类[illegible]

[illegible]……

………………

[illegible]……

[illegible]

[illegible]……

[illegible]松枝在燃烧[illegible]



[illegible]

[illegible]……

[illegible]

……

[illegible]翼人王国云迪[illegible]

[illegible]

后记

历时五十多个小时，龙和凤罗终于面对面的站在一起。凤罗最终消失于冥冥之中，龙也舍去了神的力量，使得世上不再有“龙”的存在。可是，龙还会不会再造一个神呢？

龙战士这个系列，每一集的主角总是龙，而女主角总是飞翼人妮娜，题材总是与“龙”有关，结局也总是神魔大战。可我还是为他所吸引，为游戏开发者注入的新意所感动

神是悲哀的，他们为低劣的人所召唤，降临大地。有的被邪恶所利用，有的被正义所感动，争斗的主角似乎是木偶，操线的手不过是人类的心罢了。如果说神是人类的完美体现，那这个完美体现苍白如纸



人类根本无需造神，更无需神的拯救，灾难往往来自人类心中，一切取决于自身

读编往来



本期主持人：GOUKI

“五穷六绝”真是一点也没有错。4月的TGS刚过，5月的E3展又来了，各大游戏厂商都举着自己的王牌游戏大做广告——就是不发售。去年的这个时候还有《浪漫沙加·开拓者2》与《SRW·F完结篇》在支撑着，而今年由于PS2的发售，PS在四月份几乎已经沉寂了，还好月尾有一部《龙战士Ⅳ》在支撑着PS的江山，只是辛苦无忌了。

这一期杂志又有了变化，不过到底这个变化只是“改变”还是“改进”，那就要靠玩友们自己去评判了。多多来信，多多批评。

杂志从这一期开始全面征稿了。有什么好东东尽管寄过来来吧！有许多玩友在来信中提到希望杂志能够开设格斗专题，其实这个专题小编们也是一直在策划当中，试做了一部分，写这篇开场白时无忌正在做“发售前最后的检讨”；而一旁的EYES看着读者调查表笑——原来有好几个读者在“最喜欢游戏人物”里都填了“比埃尔霍夫”、“巴蒂斯图塔”……紫枫的DDR专题也到了收尾阶段，这是国内游戏杂志的第一个DDR专题，“要做就做最好”，谁说五穷六绝没东西看？D·S的机战α特集也快结束了，在工作时他最爱听的就是那首激昂的机战主题曲，每当唱到“DEAD OR ALIVE”时打字的速度也会加快。邪魔天使……拿胶卷去了照像馆冲洗……不会又迷路吧？

不少读者都来信说杂志的排版样式太死，这一次取消了栏头页，是个尝试，希望这样能够让杂志更活泼一些。这一期的调查表也针对所做的改动做出了相应的调查，还加上了“问题篇”一栏，套用一句有名的电视栏目广告词

回答你不知道的，解释你已知道的，告诉你应该知道的

这就是开办“问题篇”的宗旨了

小编寄语

· 天气逐渐的热了起来，心却冷了下来

· DC版《JOJO奇妙的冒险》真是宝碟啊！

· DC版的套装《VOOT》连TWIN STICK何时才能到手？

· 6月号杂志不知读者喜不喜欢，真是令人着急啊！

· 伴着夜风在阳台上远眺是D·S最爱做的事……

—D·S

我近日才知道伟大的D·S对我的“习性”非常的了解 凡是早上一起来就唱歌的时候身体状况一定好，精力充沛，晚上睡觉前又唱歌的话，那一天的体力和精神都好，早上起来一声不吭的就一定是前晚赶稿累着了，身心状态不佳，做事会是一副懒洋洋的样子；晚上睡前不唱歌的话，说明那一天的身体或心情不好。

真该给D·S大人颁个奖，他又聪明又细心又温柔又体贴……

—邪魔天使

私人珍藏中多了《SF3·W》，BLOCKING实在是很爽……金刚国裂斩……只有在街机上体验了。

《非常家庭》出到了12，雅彦这猪头面对GOUKI最喜欢的紫苑的“希望我还当女性吗？”的“表白”居然……气

WINNING ELEVEN2000终于有了新消息，兴奋。

FF9的主角居然叫ZIDANE（齐达内），这！？

没有游戏玩的日子，难过。

—GOUKI

这个月好忙啊……

前两天与D·S两人玩《SF Ⅲ 二度冲击》，居然会惨败……

昨天总算把《DDR》做完了，真是开心。

今天又迟到了，看来这个月的奖金不保了。

不知道本期的《DDR》有多少人会喜欢，真是担心……

刚才在车上碰见一美女，欲追，未遂……

这个月真忙……

—紫枫

烦

最近比较烦，比较烦，晚上宿舍睡不安，一夜与蚊子大战，恍惚间天空放亮

最近比较烦，比较烦，游戏打得很不爽，A路线苦战30关，ユミール依旧在水一方。

最近比较烦，比较烦，杂志赶稿心慌慌，二天不浴平常事，美其名曰“象RYU一样”。

终于不再烦，欣欣然，读者来信夸变化，虽是马X亦觉香，毕竟有人认可

—EYES

无忌 CAPCOM简直是变态！好好的一个游戏都让这些迷宫给糟踏了！！

EYES 什么话，《龙战士Ⅳ》的迷宫很简单嘛

无忌 住口，EYES！读者朋友们，千万不要信他的话！虽然我在“黄金眼”里推荐了这个游戏，但大家真要玩的话，一定要记得用金手指的无敌穿墙和瞬间移动大法，否则必然导致平衡失调，方向感丧失……切记！切记！这就是这期我给大家的忠告，再见！

EYES：此人号称“良牙”，来编辑部后已迷了好几次路，还患有迷宫恐惧症……（EYES被不明飞行道具击中……）

—无忌

上帝的声音

我想我寄出这张表格就是对你们最大的支持。继续努力吧，同志们。

—河北邯郸 韩冰

好听的话我也不想多说了，对于杂志我最不满意的地方就是——攻略实在是太慢了！人家都快把游戏打穿了，你却才慢吞吞地来个“完全攻略”，攻略虽说够“完全”，但从攻略本身来讲就是为了广大玩家爆机提供帮助，若已打穿的游戏，你现来几十页的彩图攻略，对于我们来说还是不废纸一堆。更嚣张的是杂志2000年2月号刊登的时空之轮Ⅱ的攻略，该游戏于99年11月18日发售，杂志却拖到了2月才有攻略，我的一位同学在你们出攻略前早已将该游戏打穿了3遍以上，这——未免也太——哎，希望杂志早日改掉这个致命的错误，做一本“准完美”的《游戏机实用技术》。

这确实是我们周围一大帮人对杂志的最大意见，希望多加注意啊

—重庆 陈玮

这一期的《龙战士4》的攻略希望能够平息陈小姐的怒气。说到“‘准完美’的《游戏机实用技术》”这正是众小编的目标：最好的游戏杂志。请继续支持我们！

问好的话每次都有，本次就免了。不知大家怎么样了（称你们为大家，因为我心中你们与我的关系并不只是编者与读者的关系，而是朋友的关系）。等待了一个月，终于拿到了5月号的实用技术，十分高兴。我曾玩过一个叫《寂静岭》的游戏，十分有意思，而且片头、片中及片尾CG制作的也不亚于“生化”系列。特在此推荐，希望众编能玩一下。……“没有惊人的付出，就没有惊人的收获”，这句话给我很大的启示，这是北大法律系的一位教授，也是我的一位朋友送给我的。在我决心买PS时，它便支持我给我信心。同样，现在当我想为我的人生目标而努力时，它也激励我。现在我同样把它送给你们。……日语我一定会学下去，为了自己的愿望。

—山东烟台 张骏

张骏玩友的几封长信“大家”都看了，很是感动！大家也正是因为对于游戏的执着而集合在了一起，从一个玩游戏看游戏杂志的玩家变成一个专职的游戏杂志编辑，这个从“吃饭到做饭”的转职过程不是一句两句可以说明白的。99年末游戏软件大战中的很多好游戏，也只有做过攻略的编辑玩过，这一次为了E3的前瞻及龙战士，长假也放弃了，不过……“没有惊人的付出，就没有惊人的收获”，谢谢！另外你信中提到的一些事情我们已有编辑与你联系

1、万岁！！！没有广告！只怕小编们饿死

2、不知为何没有整版大幅彩图，这可是贵刊的一大特色哦！

3、既然是全彩月刊，图片就要求很清晰。

4、攻略的故事与攻关难点、道具最好分开。

5、攻略选择要慎重，避免垃圾游戏的攻略，浪费纸张。

6、封面应更加整洁，即给人一幅简洁明快的封面

7、条形码必须放在封底，放在封面像开天窗一样。

—贵州大学 王进

其实每期的栏头页（每个栏目的目录）不就是一幅“整版彩图”吗？我们会适当的插入一些大幅彩图的；从读者调查表上看4月号的18、19页受到了最多的批评，原因就在于图片质量，不会再出现这样的问题了；杂志主管部门告诉我们：条形码必须放在封面。

个人认为杂志做得还是可圈可点，与以前相比删除了一些用处不大的栏目，说明杂志正在向进一步成熟化发展，这一点是广大玩家与读者所希望看到的。希望杂志越办越好。封面“实用技术”四个字写得那么小，不会是单指玩游戏的技



石家庄 李洪涛

秘的 TECHNIQUES 名

Not all dreams come true，but keep on dreaming!

湖南省国防科技大学 王思

重庆 赵竹现

广州 Mondo

天津 张浩

PS与DC，大作两不误

我是一个刚加入PS家族的玩友，希望能够得到《时空之轮》、《寄生前夜2》、《生化危机3》及《修道院之迷》的攻略，谢谢。

上海 吴钺

四川茂县 陈铭

重庆 谷粒

希望众小编和

辽宁盘锦齐光

“饭要一口一口的吃”（名人语），发行力度正在加大；没有广告的全彩杂志国内几乎不

广西南宁 梁志杰

广东东莞 谭煦昌

不少读者的怒吼

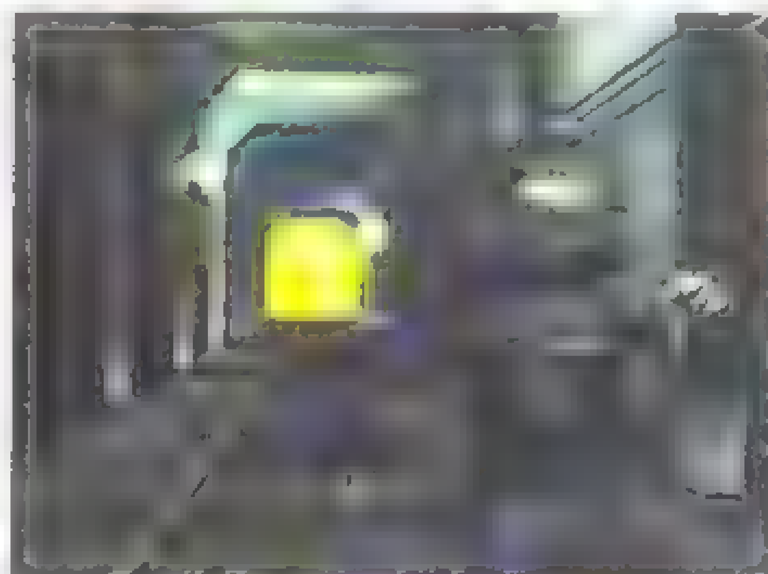
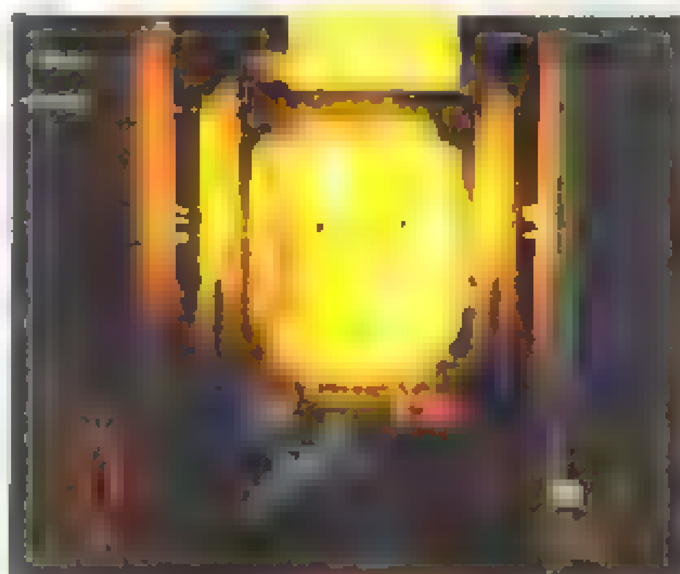
据中国国情来看，拥有GBC的人数不亚于拥有PS的人数，希望在下期（以

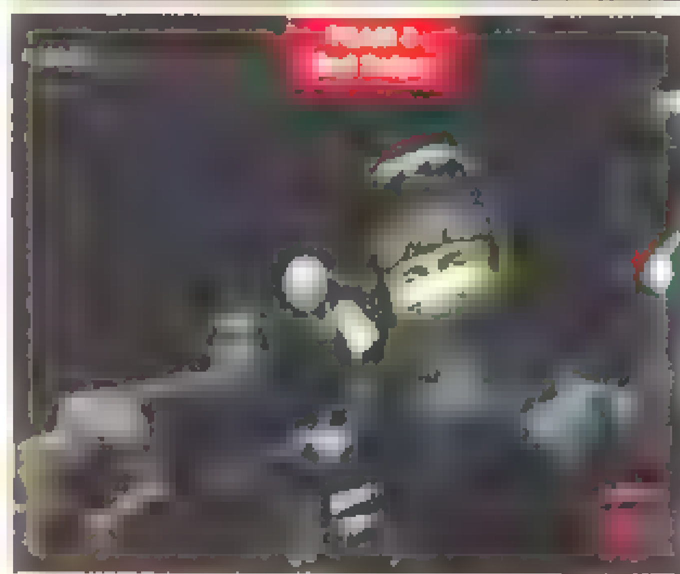
内蒙古 王新佳

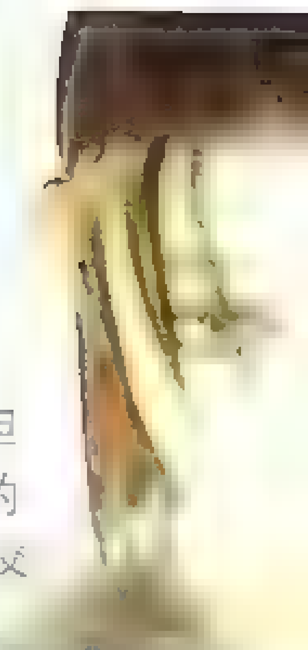
武汉中南民族学院 黄冰

（本人是世嘉的铁杆）

浙江杭州 朱承志





1、我有点担心在接下来的几个月PS上无大作的情况下贵刊会刊登一些什么游戏的攻略呢？实在没有也可以刊登以往一些大作的攻略，希望别把精力投在那些没人买的游戏上，宁缺毋滥嘛。

2、贵刊有征文栏目吗？我好想投稿啊。

—江苏徐州 翁晓宇

如果跳票人王《DQ7》与小王《机战α》能够如期发售，那小编们可就有得忙了。我们会第一时间登出它们的完全攻略的；从下一期开始杂志全面征稿

天使般的莉诺亚，害得我为找不到画框而着急。

湖南长沙 蔡智

希望贵刊成为中国的PS2。

—江西南昌 张微

彩图避免雪花出现

—辽宁 杨鹏

杂志者，非杂而在精，在精中广而杂，好杂志！

—上海 唐焰

取消"小编发言"，删减"众编物语"，多倾听"上帝的声音"，扩版"玩友自由谈"。

—湖北武汉 彭戈峰

现在我最爱看的书就是"我刊"，(不用贵刊，太生疏了！

—陕西西安 李晶

能不能增加一个栏目，即对攻略的游戏结局让读者们来讨论，各抒已见，看他们对结局的想法，让他们来设计游戏分支及最终结局（无论是悲是喜，我认为应设计一些悲剧结局，因为好象现在GAME的结局都是比较圆满的，这一点应向电影学习。

—四川成都 张效戈

杂志越来越贴近读者，给了我们一个畅所欲言的地方，以前每次填完调查表以后我都懒得寄出去，但以后不会了，为了支持你们的工作，以后我会按时交货

这次写信来主要还是想牢骚两句，首先在游戏情报站中，给人感觉太杂，应有选择的登出好的新闻，再辅以短小精悍的消息，毕竟彩页是很珍贵的。对一些重大事件可登出自己的评论性文章，发表一下自己的意见嘛！再次就是前线阻击，这个栏目是介绍新GAME的，图片质量就应该十分清晰，有一些图又小又模糊，还不如舍去。另一些可表示游戏画面精细度的可做适当放大。再就是攻略透解这个栏目，在攻略中像DC、PS2上的很少见的游戏攻略配上精美的图片还可以。PS的那劣制的即时画面登上去也看不清，还不如登一些过场CG。再一点就是攻略太铺张浪费，一些游戏攻略（如故事性不强）可点出流程，再加上系统与操作，我想所耗的页数应该不算很大。

—湖北武汉 邓翔

小编们好！我不是贵刊的固定读者，对贵刊不是很了解，只想说一点粗略的感受。

我觉得贵刊在消息、攻略、图片这几方面做得很好，可以说是国内最棒的甚至超过了国内的另一刊物《XXXX软件》。但我却很少连续购买贵刊，每次购买只是为了了解更新的业界消息或得到某新作的攻略。为什么这样呢？因为我觉得贵刊在与读者的情感交流方面做得十分不够，几乎可以说是没有。在情感方面做得最好的恰恰是《XXXX软件》，毕竟他们也做了五年了，因此他们累积了很大的一个固定的读者群体，这部分人不看内容，只要一看到新一期的封面就毫不犹豫的掏钱。(我就是其中之一）贵刊创刊没多久，还在积累阶段，但我希望你们能尽早注意这一方面，尽力改善。记得有读者说要取消"玩家沙龙"，这种让玩家读者自我表现的栏目都被读者反对，可见你们这方面的不足了。我知道你们的经验不足，所以我就随便谈一谈吧！希望这些话能对你们有点帮助，哪怕只有一点点，我也会很高兴的。我只想对你们说 百尺竿头，尚需努力，加油

—广西大学 石耀嘉

国内的杂志大多类似 —彩页配黑白，16开大小。而贵刊在这方面可以说是相当抢眼。关于这方面的定位 全彩和大16开一定不能变。因为TV GAME是一种很强调视觉享受的东东。另外有几点建议 1、强化视觉上的观赏性。2、增加杂志的内涵，不要一味的只停留在肤浅的介绍游戏。还要多介绍一下业界的发展情况，还有就是针对游戏界的各种情况发表些颇有见解的评论。这样，杂志的内涵与内容就上去了。在内容方面要发挥杂志全彩的优势，图片要多，也就是指图片新闻。图片攻略与黑白杂志拉开差距，要强调科学性、趣味性并存。最后是对杂志现存的问题的一些看法· 1、前线阻击与特快专递应合一，我实在看不出二者有多大的区别。2、攻略透解应向图片攻略发展，切记，秘技，小技巧，玩此游戏心得一定补齐，否则单一攻略太单薄，末尾一定要加上作者对游戏评语。此乃画龙点睛，具备以上条件，才是好攻略。3、读编往来，是贵刊与读者交流的场所，可以说贵刊的窗口，代表着众小编的形象。可我总觉得读编往来中小编幽默得不到位，有点俗。真正高明的应在于引起读者的共鸣。

—上海 杨仕喆

游戏本来就是一个色彩斑斓的世界，所以虽然价格在同类杂志中比较贵，但基本上还能承受的住。觉得开设一些专题，如即将出的《FF9》、《勇7》和原来的《WE4》这样的游戏进行全面的研究。而且鼓励读者踊跃投稿，增进彼此之间的交流。

—中国地质大学 陈哲

评全彩 全彩只是暂时优势，想来其它电玩刊物改成全彩只是时间问题

评攻略插图 有点乱！建议减少数量，改进质量，无用插图就省了吧。

评读编往来 搞笑不宜太多，适可而止。

评全文 翻看完后，觉得整本杂志中读者的参与不是很多，而读者的参与是使杂志活起来的最主要因素，这点是需要尽快改进的

评攻略 建议攻略改成中学语文课本中的课文格式，在小说攻略中用符号注明，在下文用文字注释，观赏实用两不误。

—江苏常熟 章奇

章奇玩友对我们提出的建议非常好！先谢了。攻略部分一直是小编们想改进的一个部分——做得更好。在以后的攻略中我们会加入CHECK POINT，做到"观赏实用两不误"。

我非常喜欢贵刊对游戏大展一类活动的报道，因为国内很少见，所以只能通过贵刊多了解一些日本等一些国外的大展，好开阔眼界，充实个人见识，同时也了解国外玩家喜欢哪些游戏。所以望贵刊在今后不遗余力的全程报道这方面的新闻消息，相信多数玩家都会喜欢的

—北京 刘畅

看完本期杂志，让我有一种焕然一新的感觉。

夸得差不多了，就提点意见吧！在攻略方面不要只注重新，而且不要认为攻略登一次就可全部搞定。现在的游戏越发展越复杂，(尤其是RPG）只玩一次，实在是很难理解其中的内容。且隐藏事件又多，所以应开辟一个专栏，可以自己写，也可以征稿，对于老一点的游戏进行透补，如地图、物品的中日文对照，这样玩家玩起来更方便。(因为日文懂得少)

—河北保定 刘明浩

拜读了贵刊一年多，深感杂志在各方面均不断的在进步（不要骄傲哦）。我觉得杂志每期攻略不多但均是精品，希望这种精彩的小说攻略应继承和大力推广

—福建晋江 杨罗南

本人在看17期之前，从未留意此书，要不是醒目的标题"直击PS2，三天售出98万部"及"史上第三个满分游戏在PS上出现"本人也许会错过一本已出了17期的好书。但为什么我会没有留意过此书呢？ 1、一眼看这去游戏机三个字根本不会让大脑的对游戏敏感度的潜意识作出任何反应，也许会连游戏机3个字也没有认出。2、封面太差，CLAIRE身后那一大片无大变化的蓝色背景太单调，这样的封面投射到读者的视网膜上，不会有吸引力。我认为贵刊在国内的知名度和影响力在还不够的情况下，封面非常重要，好的封面会让新读者去留意，会去翻一下，这样就好办了。

编辑在做杂志时忽略了我国另两大群拥护者 ARC迷、GB迷。街机迷在我国的数量大得惊人，而GB在国内普及率比PS还高，本杂志却忽略了。应马上让ARC和GB的游戏进入前线狙击和攻略透解，当然一、两款就足矣！只有全面发展的杂志才会得到广大玩家的肯定。

在全面发展的同时不可以让新闻方面缩水，因为新闻才是真正的玩家和手上没有游戏机却又十分想了解业界的那种强火药味的"战争"的玩家是最想看到的。本人在没游戏机之前就是这样，很多朋友也是。因为既然没有游戏机看了前线阻击、攻略透解也没意思。还是新闻最实在。第四期新闻很好，一般情况下10页，"重要日子"（东京游戏展等）一定要全面放送，既使用20页也无所谓。还有新闻一定要快，不比日本，但香港、台湾一定要比。

贵刊还有一些缺点，封面和海报等地方的那个白色的"东东"看着觉得别扭，玩友自由谈等整版没有一张图片的地方我觉得很空洞，这样显示不出彩页的优势。(以上全是看了17期后的感觉，前面的没看过。)

—湖南株州 刘嘉

首先想问一句，为何在"你最想了解的主机讯息是"这一栏中无PS2，难道是因为它在我国的普及量少之又少。

本期杂志怎么突然有了大革新，值得赞扬的是一向受人"批评"的《游戏发售大观园》终于被删去，有性格。还有就是本期的游戏介绍越来越越多元化了GOOD。

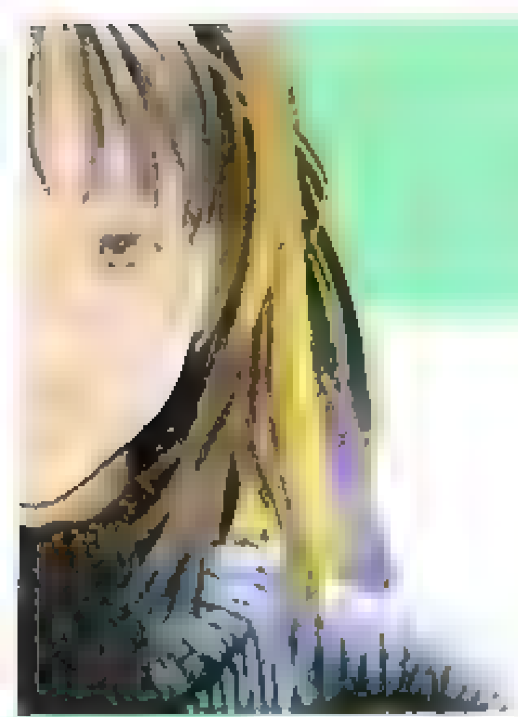
最后就是希望本刊的主流应转向新世纪的机种，逐渐告别那些"次世代"(当然，一时半会也急不来)。

祝本刊越办越好，THANK YOU。

——广西桂林 唐诗

翻过去就是问题篇了！





回答你不知道的，解释你已知道的，告诉你应该知道的……一切尽在

问　题　篇

在《迷失少年（GALERIANS）》少年的家中，[illegible]过？

—石家庄 黄和威

编复：不知道是不是指的那个通向"小孩子房间"的那条走廊上的破洞呢？连按"[illegible]"键便可跳过那个破洞到达"小孩子的房间"里了。

1、DC除了《莎木》《生化》《樱3》《SNK VS CAPCOM》之外还有什么值得[illegible]的大作？（由于DC昂贵，老板[illegible]，所以[illegible]）2、DC在日本进一步普及后，先前推出的大作会不会在价格上有所降低？3、我的DC为亚洲版3010，为何包装盒内的说明书和[illegible]书如此简单，而[illegible]之类的都没有，难道正规渠道的主机[illegible]这样？PS[illegible]。

山东临沂 王慧林

编复：1、不知道你喜欢哪些类型的游戏呢？近期DC好游戏不少，如《美国漫画英雄对CAPCOM 2》、《力量之石2》、移植复[illegible]的《KOF99》、6月[illegible]《SF3·3RD STRIKER》、5月预定的《樱1》、夏季预定的《樱2》、年内预定的《[illegible]2》、《永恒的阿卡迪亚》、街机移植大热作《SPIKE OUT》等多款大作。2、不会，目前SEGA决无此意。先前推出的大作例如《VR2000.1》、《索尼克大冒险》、《快打刑事2》、《VF3》、《SEGA拉力2》、《死亡之屋2》、《灵魂能力》等在我国的价格都已降到了合理的价位，是时候选择购入了。而如《J联盟职业球会的创造》、《莎木》、《街霸3·W》、《维罗尼卡》、《[illegible]5》、《CRAZY TAXI》这些好游戏则因为货源不足而导致价格居高不下，但我们诚心向你推荐这些游戏性奇佳的大作。3、编辑部的DC也是如此。你购入的应该是原装的亚洲版3010，不必过分担心。

《生化危机·代号：维罗尼卡》是否会移植到PS上？我[illegible]处都是PS机，很少见DC，我认为如果玩不到这游戏，我会[illegible]的！

—西安 王巍

编复：生化之父三上真司先生日前已经明确表示《维罗尼卡》不会移植到PS2上，PS上更加是没有可能。《维罗尼卡》是DC专属游戏。

我于今年4月10日购入DC+《莎木》=2500元，合理否？　—深圳 黄晶

编复：你的《莎木》花了1000RMB才拿到吗？现在DC的合理价位也就在1500—1600之间，而《莎木》，发售当日编辑部也不过是用了500多一点RMB就拿到了，一共加起来也不过2000多一点，为何现在还会要2500呢？不过若你同时配置了双手柄、记忆卡、振动器那价格就比较合理了。



1、WE4日本队的球中为何不能改名？2、COCONUTS JAPAN的《WORLD LEAGUE SOCCER》和E·A的《FIFA EUROPRA LEAGUE SOCCER》和WE4比？3、WE4中在MASTER LEAGUE中选拉齐奥队如何买到曼奇尼？4、PS的D版在PS2上能玩吗？会不会效果不好或伤机？5、[illegible]PS2[illegible]吗？

—江西上饶 周磊

编复：1、WE4受日本JFA（日本足协）授权认可，因此不可为在J联赛中效力的日本球员改名。而全明星的中田就可以。（NAKATA）2、没得比。不过五月份E·A SQUARE在PS2上将推出《FIFA SOCCER WORLD CHAMPIONSHIP》似乎不错，由中田做MOTION CAPTURE，动作有板有眼，面部描绘也很好。看过一张英扎吉的，帅呆。3、在那个以KONAMI做标志的队里。（见图）4、不行。不过近来已有日本人找到了PS2玩D版的方法，有些类似于前几年的飞盘。被伤机。。5、现在PS2上有你"一定要玩到"的游戏吗？PS2亚洲版似乎是遥遥无期，国内PS2的价格有些高，好游戏少，不过KCEO的WORLD SOCCER2000六月份出。划不划算还是要看自己（另：你所需的队员英文名单在[illegible]月号就已给出）

我将购入DC，但对DC整套机的周边配置还不是十分了解，特别是上网功能的[illegible]，请介绍一下。

1、[illegible]记忆卡和VGA购机时可带有？2、VGA为何物？振动器为何物？3、听说NGP与DC有连线，怎么回事？

陕西西安 马腾

编复：1、香港将在9月1日开通DC的网上服务，对应所有网上通信对战的游戏。如MARVEL VS CAPCOM2、VOOT等。而国内相信如果DC的销量达到一个令SEGA满意的程度，就会开通DC在中国的网上服务。2、国内的游戏机专卖店一般对于DC的"处理"态度是拆开了卖。1200左右一台DC加一根AV线。其它的如电源、手柄、记忆卡都不会在其中。DC的行货（指正规代理）则会包括一个手柄及一个"饭盒"火牛。3、VGA的全称是VGA BOX，是用来与电脑显示器连接的配件。国内现有组装的和原装的两种，价格相差较大，请在选购时注意。振动器如今可说是DC的必备配件，如今绝大多数的游戏都对应振动器。相比较PS、PS2手柄的内置振动，还是外置振动比较爽。4、也就是说NGP与DC可以互动。简单的例子便是新出的KOF99进化版若与NGPC的《KOF:BATTLE DE PARADISE》连动就可得到单用DC无法取得的大蛇凯（SNK 3D格斗游戏《武力》主角）

1、DC的GD-ROM？2、《生化2》中玩第二剧本时主角如何换衣服？3、PS版的KOF99如何选用最终BOSS？

—广西柳州 吴鑫鲔

编复：1、与传统的CD-ROM相比GD-ROM最大的优势就在于容量高及光头读盘精度较CD-ROM为高，然后就是不易被D版。2、"钥匙丧尸"BRAD还在老地方等你。3、见本期密技

现在市面上是否能买到正版PS2游戏？价格为多少？

福建福州 魏峥

编复：不少大的游戏专卖店都有PS2的游戏。价格较DC碟高。多为550-650RMB之间

重要通告
二手市场暂停服务

《游戏机实用技术》总第19期抽奖名单！（共计30名）

贵州贵阳	邓楚炫	上海市	戚佳年	广东省	叶福超
山西省大同	赵波	山东省青岛市	车文涛	天津市	吴兵
北京市	陈志勇	兰州	王俊伟	辽宁省大连市	曲晓
浙江省宁波市	田力	上海市	唐焰	广州市	谭文超
辽宁大连	林高尉	江苏昆山市	杨杰	山东青岛市	孙毅
吉林长春	王征	广西东兴市	赵令威	山东济南	孔烨男
哈尔滨	王宏伟	江西省南昌市	喻里	北京市	李聃
合肥工业大学	年屹	江苏镇江市	周庭松	天津市	王萌
大连市	葛新	云南省昆明市	金君	河北省张家口	张琨
连云港	瞿延军	齐齐哈尔市	张路阳	湖南株州	付杜金



游戏动漫园

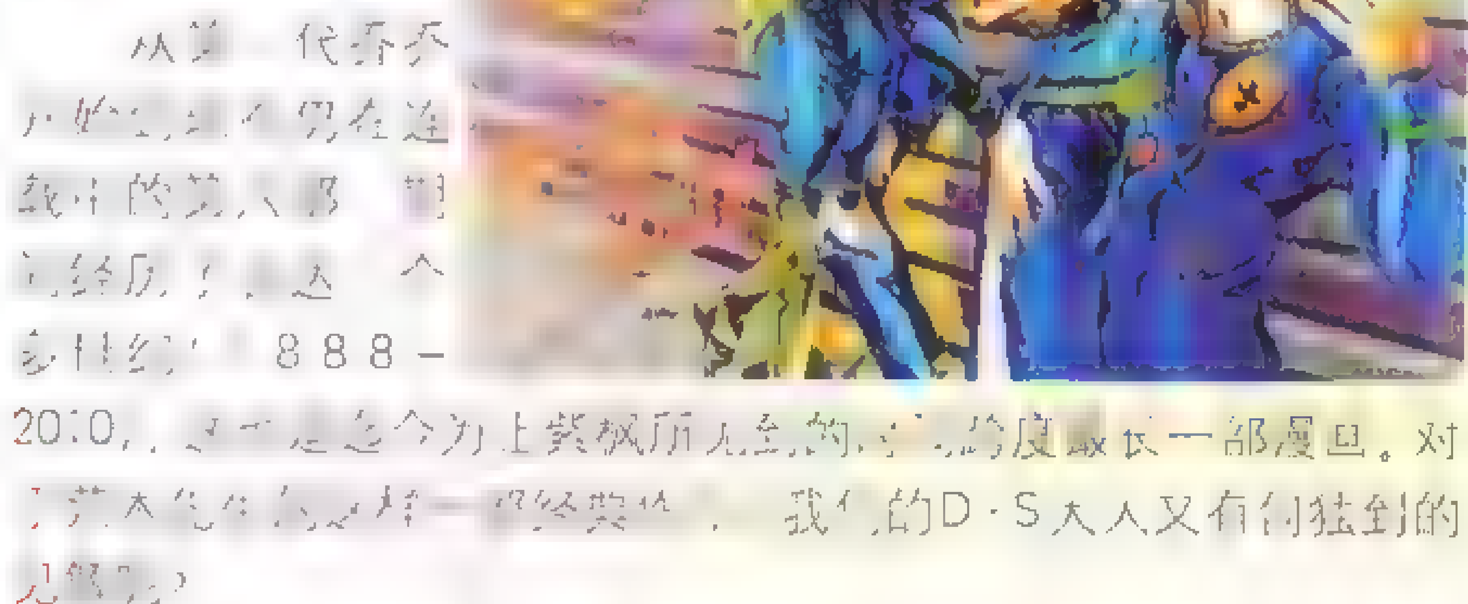
谨以此文献给所有喜爱游戏与动漫的朋友们！

[illegible]日(公元两千年四月十七日)，在这个具有[illegible]义的[illegible]光[illegible]，D·S饱含着热泪达成了他的心愿[illegible]了全程[illegible]代的DC版《JOJO的奇妙冒险》！[illegible]编辑部众人[illegible]这[illegible]凌晨，[illegible]D·S和紫枫还[illegible]，两个究级动漫迷各自[illegible]，从荒木飞吕彦的《JOJO》到[illegible]从日本[illegible]式级漫画名作《CITY HUNTER》[illegible]的《[illegible]》……两人[illegible]，突然[illegible]，夜[illegible]一道[illegible]。紫枫与D·S[illegible]道：“[illegible]这些内容放到杂志上[illegible]读者[illegible]？”[illegible]人[illegible]，[illegible]知我老莫若对方也。[illegible]二人各[illegible]一步[illegible]……

★鉴于由荒木先生的《JOJO》[illegible]，紫枫和D·S决定在本期来深入地研究一下我们[illegible]的偶像[illegible]荒木飞吕彦先生！

荒木飞吕彦的《JOJO》

紫枫：1888年的[illegible]，[illegible]一[illegible]族家庭[illegible]。在这个[illegible]，[illegible]一般大的乔纳森·乔斯达[illegible]——一个[illegible]。[illegible]家将迪奥[illegible]成自己的家人[illegible]，然[illegible]从小在[illegible]环境下长大的迪奥[illegible]，[illegible]一直都没有机会。直[illegible]



[illegible]现了一个[illegible]使人[illegible]具……

从第一代乔乔[illegible]在连载中的第八部[illegible]经历了[illegible]一个多世纪(1888－2010)，[illegible]至今为止紫枫所见到的[illegible]最长一部漫画。对[illegible]荒木先生[illegible]一部经典[illegible]，我们的D·S大人又有何独到的见解呢？

D·S：[illegible]第一次[illegible]荒木先生的[illegible]在我16岁的生日那天[illegible]，[illegible]着我的视线，给人一种异样的感觉。[illegible]太久没有[illegible]的漫画可看了[illegible]D·S不加[illegible]《JOJO》1－8[illegible]，[illegible]的是[illegible]由成都科技大学出版社[illegible]版，[illegible]。现在想起来，真是要感[illegible]，让我[illegible]这样一部精彩的漫画！从此我的人生[illegible]又多了一[illegible]的好伙伴！不知紫枫老弟又是如何[illegible]漫画的呢？

紫枫：[illegible]起我们编辑部的这位D·S大人，紫枫接触《JOJO》



也许还要稍早一点(暗地[illegible]……)。我记得那时的名字叫《勇敢的斗[illegible]》，紫枫刚刚看见这本书[illegible]，后来看到第[illegible]部结尾时，那凄凉的结局深深地震撼了紫枫的心。从那时开始，《JOJO》便一直伴着

紫枫[illegible]现在

D·S 哎[illegible]《JOJO》[illegible]每一部[illegible]风格。《JOJO》的第一部[illegible]乔纳森·乔斯达[illegible]人，尽管他没有什么超能力，也没有替身(STAND)[illegible]他只是因为他那与生俱来的英雄气质[illegible]的、超强的[illegible]D·S大人非常相似("不要搞笑!"紫枫语)

紫枫 STOP! [illegible]认为最最[illegible]的应该是《JOJO》第[illegible]乔斯达。作为一个从小[illegible]庭长大的[illegible]留着一份他独有的正义感。在《JOJO》第三部作品中，作者荒木先生将[illegible]格表达得更加[illegible]"达比"的那[illegible]夫还是输了……)

D·S ……[illegible]"卡兹"才是D·S的[illegible]

紫枫：接下[illegible]《JOJO》系列中最[illegible]荒木[illegible]"波纹"[illegible]替身(STAND)[illegible]《JOJO》[illegible]

[illegible]身[illegible]真正吸引D·S的[illegible]使一种紧张的压迫感[illegible]《JOJO》系列中最完整的[illegible]《JOJO》[illegible]的基础，诚意推荐!(振[illegible]D·S大人[illegible])

紫枫 紫枫个人认为第[illegible]整个《JOJO》[illegible]手"(QUEEN KILLER)[illegible]丝的放松。不过[illegible]个大笨蛋[illegible]蛮开心的

D·S ……[illegible]在装酷!)也许荒木先生在创作第四部的初期曾经拜读过某部犯罪心理学大作吧!

紫枫 《JOJO》系列的第五部[illegible]这么样一个替身出来，真不[illegible]替身什么样[illegible]

D·S [illegible]替身的能力[illegible]《JOJO》[illegible]投入[illegible]不是一个纯[illegible]家，他那与生俱来的艺术直觉[illegible]新的时代!

紫枫 荒木先生现在正在制作《JOJO》系列的第六部，也是最新的一部作品。第六部的主角是空条承太郎的女儿——空条徐伦，这是《JOJO》系列中第一次拿女性作为主角，不能[illegible]创新。而且本作的世界观也变得更加广[illegible]子推到了2010年。荒木先生真是时代的领路人啊!

CAPCOM的《JOJO》

D·S(拿[illegible]DC版《JOJO》[illegible]CAPCOM万岁!万岁!万万岁!! [illegible]这样完[illegible]中，特别是格斗游戏中的[illegible]CAPCOM了!!由于《JOJO》这部作品在大陆的知名度以及CPⅢ基板在大陆的普及率都不是很高的缘故，此作并没有大红大紫，但[illegible]你真正投入进去之后[illegible]一定会被深深地吸引住的!

紫枫(好不容易地从D·S手中夺过了光盘): DC上面的《JOJO》绝对

是一款值得一玩的游戏。CAPCOM不但保留了原作中的人物形象以及替身的动作和姿势，而且将其一贯的爽快感融入其中。无论你是CAPCOM的簇拥，还是《JOJO》的FANS，都一定要去玩一下！相信你一定会身临其境的！

D·S DC版《JOJO》的画面给人一种无懈可击的质感和美感，PS版根本没的比！如果家中有电脑彩显的话，再加上原装DC专用VGA-BOX，哇！100%的生动画面！

紫枫 ……，要说的都被这个家伙给说完了。

D·S CAPCOM近年来的格斗游戏一直都是朝着操作简易化、动作流畅化、更加爽快化的方向发展，《JOJO》这款游戏可以说是[illegible]，真是[illegible]一玩！

紫枫 对于CAPCOM的研发实力，相信广大玩家都是绝对肯定的。

D·S 很多人都说DC版没有PS版那个原创的冒险故事模式，但是如果你是一个真正的JOJO迷的话，又怎会介意，因为你要的是街机版的完·全·移·植，而DC版完全做到了这一点！

紫枫 NO！紫枫绝对是不同意D·S的这一观点的。紫枫认为PS版的《JOJO》更能体现原作的味道，虽然DC版的画面及操作性都是PS所无法企及的，但是PS版所独有的冒险故事模式才是紫枫最最喜爱的。在这个模式里，玩家能够一步一步地[illegible]《JOJO》的那份激动，这也是紫枫所希望的。

《JOJO》之父——荒木飞吕彦

紫枫 说了这么多，我们似乎忘了什么？

D·S 是啊，你不说，我也差一点忘记了！说了这么半天的《JOJO》漫画及游戏，我们都几乎把它的作者给忘记得差不多了。OK！现在让我们一起来看一看《JOJO》的作者——伟大的荒木飞吕彦先生！

紫枫 荒木先生自从出道以来，就一直收到许多读者的喜爱。紫枫还记得当时荒木先生的第一部漫画作品就是他的处女作——《武装扑克》。在1980年，日本《少年跳跃》周刊(该志是全球最有实力最大的漫画周刊)给荒木先生颁发了当年的新手家新人奖。当时的荒木飞吕彦还只是一个初出道的年轻漫画家(时事变迁啊！)。

D·S 自古英雄出少年嘛！

紫枫 现如今的荒木先生无论是在日本还是在欧美都已经是最受欢迎的漫画家之一，而我们中国大陆的玩家对其也不算陌生。[illegible]荒木飞吕彦如今[illegible]部[illegible]的形象[illegible]。

D·S 荒木飞吕彦的作品最吸引人的[illegible]是来自心与心之间的交流[illegible]。

(此时，编辑部大门外传来一阵敲门声，紫枫开门一看："啊！荒木先生！您怎么来了？"

"嗯，听说你们最近要采访我，所以我就不请自到了！"

紫枫 ………………

紫枫 ………

紫枫 ……

(D·S一把拽起紫枫：哼！没用的家伙，[illegible]就晕过去了，以后怎么跟我一块混？)

D·S 以上纯属个人观点，如有不服，放马过来！！！

(紫枫一拍到地，道：欢迎玩家们写信过来加入我们的论坛，发表自己对动漫独到的见解！)

附：荒木飞吕彦的代表作品

《武装扑克》(曾获《少年跳跃》周刊80年手家新人奖)《巴欧来访者》、《魔少年比迪》、《JOJO冒险奇遇》(第6部至今仍在连载中)

DC版的《JOJO》中加入了许多其他格斗游戏中所没有的新要素，其中包括了《VS》系列中[illegible]的ADVANCING GUARD、《SF ZERO3》中的"受身"技巧、《VAMPIRE》系列中防御反击的系统GUARD CANCEL外，[illegible]还有和《KOF》系列中[illegible]十分相似的"[illegible]入"系统。这些大大地提高了游戏的可玩性，各位FANS千万不要错过啊！

通告

从本期开始，本栏目将全面征集玩家稿件，凡是自认对动漫及游戏有一定了解的玩家都可以参加本论坛的讨论。

要求：稿件要求涉及与游戏有关的动漫方面，来稿字数在2000字左右，体裁不限。

一旦征用，[illegible]。

COME ON HERE, EVERYBODY!

玩友自由谈

本期主持人：EY



天下大势，分久必合，合久必分。当年PS、SS、N64三足鼎立，上演一出三国演义，最终以PS的一家独大而告终。而随着PS2的推出，新一轮主机大战再度揭幕，不同的是这次不再是三雄并立，而是乱世群英。谁是真正的霸主，谁将实现对家用机市场的大一统？恐怕玩友们心中已经自有答案。

以下数篇文章都是针对新一代主机而发，来稿时间不一，有写在PS2发售之前，有书于PS2发售之后；观点迥异，有对PS2持观望态度，有对SONY百分百看好，更有人认为X-BOX形势更好。虽然没人提到海豚，但海豚的来临恐怕已是指日可待（右边这幅就是海豚的演示画面）。在大乱斗来到之时，不论你是何种观点，看看别的玩友有何高见，也可作个借鉴。（其中有一篇是我们敬爱的前编辑LEO写的，请玩友自己去看吧！）

天价！你买吗？

文：徐明

从3月4日起，朋友之间议论的中心就只有一个——PS2。象一个裹了很多层的生日礼物，剥开了最后一层精美的包装纸；也象一位神秘的蒙面女郎，揭下了那张从不示人的黑色面纱，真实地展现在人们的面前。各种杂志上一系列的报道接踵而至，强大的机能，绚丽的画面还有详细的介绍，一时间映花了我的眼，搅昏了我的头，勾动了我的心。当时的我只知道，银行里的钞票即将跳家出逃。但是，我们这个城市交通不便，真不知何时才能亲眼看到PS2的倩影。

去了N次游戏专卖店，终于看到一张"红"纸，几个"白"字——"4月1日PS2有货到"。有没有搞错，没标售价，还"愚人节"！？我该如何是好，看来只有等了。

揭过了3月31号的日历，红色的"4月1日"进入眼帘，我知道，我会永远记住这一天——"2000年4月1日"。怀着莫名的心情（至今仍然不解），我赶到了游戏专卖店。听得到《山脊赛车5》那特有的音乐和汽车引擎的轰鸣，却看不见深水蓝的倩影，放眼望去，除了人头还是人头。

费尽九牛二虎之力，挤进了人堆中心。画面放在那儿，我趴上去，用我那500度近视的眼睛仔细分辨，想看看这炫丽的画面，究竟是CG还是即时演算的结果。当我在感叹岁月不饶人时，眼角的余光看到一个标价牌——"5XXX元"。"这是什么？"我问老板。"价格。""5000块？""光机5500块，周边配全，加一张碟一共7500块。"7500块，这与我的假想价相差太远，根据各种电玩杂志的介绍，我想PS2的价格会在4500左右，可现在5500元只能买光机，我＃＆@☆○……

7500元，杀人的价格！我半年不吃不喝，才买得起，如果按一年买10款游戏计，我还得一年拿出6000元，除了一天3餐白饭，我的别的爱好恐怕统统要靠边站了，悲哀！国内能有几个玩家买得起，玩得欢呢？

兴味索然之际，我抽身突围。钱钟书先生的《围城》真是一本好书总是体现在生活的方方面面。回到家中，看着桌上静静躺着的PS，不由感慨万千。为什么要急着买PS2呢？（我又再扮演着"吃不着葡萄的狐狸"的角色了）PS上仍有不少大作将要陆续登场，《超级机器人大战α》、《勇7》、《永恒传说》、《FF9》……哪一款不令人热血沸腾，哪一款不可以玩个一季月余。再看看PS2的游戏发售表，除了《决战》和《山脊赛车5》，近期值得等待恐怕就是《鬼武者》了，千万不要花了几百几买了个真人（金城武）格斗版《天诛》。花半年薪水买个"金茶壶"，再入一袋不知好坏的"茶叶"，实在不值。

况且真的买下之后，大作一出，要么看看电玩杂志，望梅止渴；要么天天吃白饭，为游戏无怨无悔。现实生活毕竟艰辛，真正做到后者的能有几人？

遥想索尼当年，PS出道了，风华绝代，一时间，炒至七千二。到如今，明日黄花，将成过时货。世事无常，莫过于此。

我坚信，PS2必定会降价，"D"碟也会开发。PS2降到3000—3500之日，就是我去银行提款SHOPPING之时。现在嘛，玩PS先，PS2——坐替补席吧！

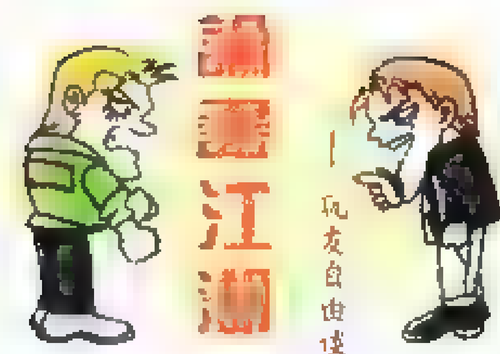
PS的2

文　张不正

时过境迁，新的电玩时代已经以铁铮铮的事实摆在我国玩家面前。你只有选择，没有逃避，除非你选择第二条路——放弃。

热爱电玩的人是会作出自己的选择的，但是这种选择是否明智就很难说了。选择的基础是建立在自己的经济基础上的，架空的幻想其实就是等于放弃。鉴于PS在我国的成功，也就可以想见我国玩家所能承受的游戏主机价格应在1000~2000元之间，并且还要有D版软件参与才能成事。所以说我国玩家是在享受超前的东西，基于国人追求奢华享乐的今天，PS的2相信一定会是他们的首选吧。

PS2已经面市了，可是出来的效果不论从游戏价位游戏画面，游戏内涵上都让人相当失望。PS2恐怕叫"PS改"还可能贴切些，绝对不是PS的2。首先最大的问题是还没有D版面市，并且以笔者的观点相信在二年之内绝不会出现D版，均价在600元以上的游戏碟，我国玩家一个月可以消费几张？想当年用这么一张游戏碟的价钱就可以买上一台最心爱MD和几盘经典盒带。再看看那可怜的游戏吧，画面上满是令人作呕的锯齿，光源特效处理得一塌糊涂，CG画面好象PS就可以做得到，除此之外还有什么是我国玩家所希望得到的呢？有人说应该是游戏性吧，可以回答亦然是那么的令人悲伤，甚至可以说是凄凉，一辆锯齿加"假反光"效果的赛车，在已经被用烂的赛道上跑就是《RR5》，一个个呆头呆脑的军士在草原上晨练，就是《决战》；一片片伴着PS CD模式下的万花筒效果的游戏，就是PS2的"创新"



游戏《烟花》……

天啊！PS2给我带来的是什么？……啊，有人回答是DVD。噢，对了，好象就是一台SONY出品的型号是PS2的DVD机，真是佩服！可以不幸的消息已经从日本传来，SONY已经将首批的PS2随机附送的UTILITY DISC 1.0版换成1.01版，说的更明白一些就是以后的PS2无法播放我国盛产的D版DVD碟，也就是说，要用PS2看DVD碟，就要现在花上4XXX元购买首批的PS2才可，而目前国产名牌DVD机的价格已停留在1XXX元了，可悲乎！！

今晚我又做了一个梦，梦里是一台名叫“PS的2”的东东静静地躺在我的书桌上……

微软的潘多拉之盒——X-BOX

文：LEO

3月4日，随着PS2的发售，游戏业界的新一次主机大战终于全面开始了。PS2发售三天卖了98万台，实在是风光了一把。但正当SONY为PS2所取得的成功而得意洋洋的时候，一个最强大的对手终于出现了，这就是——MICROSOFT的X-BOX！关于X-BOX的传闻出现已久，但由于微软的保密工作做得实在出色的缘故（当然，微软可是连美国司法部都扳不倒的怪物），外界一直没有得到什么太确定的消息。但是，要来的还是会来的。

终于，3月10日，随着比尔.盖茨在2000年度的游戏开发者年会上一声惊雷：“我们今天正式宣布突破性的电视游戏主机X-BOX！”，新一代的游戏主机X-BOX终于向全世界发布了！

以下为PS2和X-BOX的规格比较（这里X-BOX的技术数据只是设计值而已，到正式发售的时候可能会有所改动。另外PS2的售价到2001年X-BOX发售的时候也可能会降价。）：

	X-BOX	PS2
CPU	600MHZ 奔腾III	300MHZEE（东芝制造）
操作系统	WINDOWS2000（内带DX8）	LINUX
内存总量	64MB-DDRRAM（显存、主内存、声音缓存共用	38MB-RDRRAM（32M主内存、4M显存、2M声音缓存）
内存带宽	6.4GB/SEC	3.2GB/SEC
图形芯片	300MHZ（微软和nVIDIA共同开发）	定制X-CHIP 150MHZGS
多边形速度	3亿/每秒（无纹理）	6600万/秒（无纹理）
带纹理多边形速度	1亿每秒以上	2000万左右
粒子发生速度	3亿每秒	不支持
同步纹理映射	4	1
像素填充率（无纹理）	4.8G/秒	（反锯齿）2.4G/秒
像素填充率（单纹理）	4.8G/秒	（反锯齿）1.2G/秒
像素填充率（双纹理）	4.8G/秒	（反锯齿）0.6G/秒
压缩纹理	支持（8：1）	不支持
全屏幕反锯齿	支持	不支持
微多边形	支持（3亿每秒）	不支持
游戏储存介质	4XDVD-ROM	4XDVD-ROM
	8GB硬盘（内建）	8MB记忆卡
	8MB记忆卡	
同时发声数	64	48
3D音效	支持	不支持
MIDI DLS2	支持	不支持
AC3音效	支持	不支持
DVD回放功能	内建	需要记忆卡支持
上网机能	调制解调器可选（内置100M网卡）	暂无
最大分辨率	1920X1080	1280X1024
HDTV支持	支持	不支持
手柄接口	4个	2个
售价	预定299美元（2001年秋）	预定399美元（2000年秋）

X-BOX比PS2还要强大两倍！这就是在这些技术参数里微软要告诉大家的。没有人能在这仿佛天方夜谈的数据前保持冷静：要知道PS2的技术已经是站在业界尖端了，微软的X-BOX要远远的超越它，尤其是在这么低廉的售价下实现这么强大的机能，有可能吗？（虽然目前大家的电脑都是没有了微软就万万不能，但微软可不是万能的啊？嘿！好象有点反了……）笔者和大家一样，在看到这些数据的时候也充满了怀疑。微软所出品的东西，没有一次是能真的完全兑现它所宣传的。这一次，它能兑现吗？姑且不论微软能不能兑现它的承诺，就让我们从这次发布会上所公布的来分析一下X-BOX所存在的优点和缺点。

X-BOX的优点

微软把X-BOX的对手直接地锁定为PS2，就连它的宣布时间也是在PS2发售后刚取得一点成绩的关头，这和当时SONY针对DC所做的策略何其相似！（当时SONY也是在DC发售刚进入稳定发展期的时候才不慌不忙地宣布了机能比DC机能高出不少的PS2，大大的抑制了DC发售的可喜势头。现在微软可以说是以其人之道还以其人之身了，不知道SONY的高层对此有何想法。）更重要的是X-BOX的预定售价是299美元，比PS2的预定售价还低100美元！一边是外来品，售价为399美元的PS2；另一边是美国的“民族品牌”，微软的比PS2还要强大几倍的而且售价只要299美元的X-BOX，你是美国玩家，你会选择那一部主机？可以说，X-BOX在售价上就先立于了不败之地，剩下的就只剩下了软件的开发能不能跟上了。至于软件的开发嘛！先不说现在一众的软件公司都纷纷加入X-BOX了，就算以后各个厂商对X-BOX的支持不足，微软也大可以在它的X-BOX里面做个手脚让X-BOX兼容电脑（X-BOX就算是作为一台廉价的游戏电脑，它的竞争力也是非常强的。毕竟X-BOX的3D能力可是比GF256还要强大几倍，而且它还能放DVD呢！）。上面这些是题外话而已，实际上X-BOX公布以后有兴趣加入的厂商可以说是多不胜数，包括了NAMCO、EA、ACCLAIM、EIDOS、KOMANI、MIDWAY等等等等。据说甚至连ENIX、SQUARE也已经收到了X-BOX的开发工具，软件商对X-BOX的关注可想而知（为什么笔者不一下子称为支持而要称为关注，下文将有解释）。如果X-BOX真的能获得这批厂商的支持，那它真是想不赢都难！

那么在主机内部的设计上X-BOX比PS2有什么优点呢？第一，X-BOX所采用的内存带宽比PS2的高上一倍，而且容量也比PS2的高了差不多一倍，况且X-BOX还支持PS2所不支持的高达8：1的纹理压缩，再加上64M的内存还能灵活地分配在显存、主存和声存上（因为并不是什么游戏都需要那么大的显存，在不需要太大显存的时候X-BOX大可以把大部分的显存分配成为主存以加快读盘速度。），所以在实际使用中X-BOX内存的效能应该会在PS2的两倍以上。第二，X-BOX采用了效率极高的NVIDIA芯片，在全屏幕反锯齿多纹理填充的时候速度竟然能丝毫不减！（其实机能超强的PS2的画面表现还是有些问题的，其中有一个就是它的画面太多锯齿，这就是不支持全屏反锯齿的后果。例如“RRV”的锯齿就很多。）这使得所有看过X-BOX演示画面的人对它所表现出来的流畅而无任何锯齿的画面都留下了非常深刻的印象。第三，X-BOX采用的声效芯片支持多声道3D音效和AC-3解码，其实这些也并不是什么新技术，但却可以让玩游戏或者看DVD的时候回放出来的声音更真实。相比之下PS2采用

微软的潘多拉之盒——X-BOX

的声效芯片并不支持多声道3D音效和AC-3解码，这使得PS2在和X-BOX的竞争之下更处于劣势（要知道多声道环绕声或是AC-3这些3D音效技术已经是两三年前的“旧”技术了……）。最后，X-BOX有一个8G的硬盘，这也是游戏机史上的一个创举，内建硬盘使得X-BOX在游戏的储存和扩展性上有了更广阔的空间，也使得游戏机和PC的界限变得更模糊，从32位机时代开始就困绕我们这些穷玩家的记忆卡不够用的问题看来也不会再出现了（当然，前提是你要买得起X-BOX……）（虽然在现在看来，8GB的硬盘未免有点小，更不要说在一年后8GB的硬盘有多么落后，但千万不要忘记，DC的ZIP软驱一张盘才100MB，而64DD的软盘更是只有64MB……作为游戏机的存储媒体，8GB，够了。）

X-BOX的疑点

说了这么多X-BOX的优点，难道它就真的是无懈可击了吗？那倒不是。虽然X-BOX的性能指标很高，但在X-BOX一天没有正式推出之前，它们都还只是纸上谈兵而已，况且这些数值有些高得象在吹牛，有些又好象并不怎么样。下面是X-BOX性能指标中的几个疑点

疑点一：X-BOX所采用的显示芯片的数值就高得有点不切实际。要知道NVIDIA现在最强的显示卡GF256的多边形速度才不过达到每秒1500万，离每秒一亿的目标还差很远，而且现在光一个DDR显存的GF256显示卡就要两百九十多美元，NVIDIA要在这一年多时间里面做出一个比GF256快几倍而且价格只有现在GF256几分之一的显示芯片，有可能吗？如果NVIDIA有这种实力的话，那它早就把PC的显示卡市场给垄断了！疑点二：作为2001年秋才推出的主机，微软难道不觉得64MB内存有点太少吗？为何不直接采用128M内存？要知道现在国际市场上64MBSDRAM内存的价格已经跌破了5美元大关，作为SDRAM改进版的DDRRAM到明年秋X-BOX发售的时候可能比现在的SDRAM还便宜，微软在内存上节省那区区几美元，值得吗？疑点三：X-BOX采用INTEL的奔腾Ⅲ？这是这次X-BOX最大的疑点。即使在X-BOX公布的前一天，各方面的消息都还表明X-BOX将要采用AMD的K7-650或者K7-700，为什么在公布的时候却变成了PⅢ？同频率的K7比奔腾Ⅲ要便宜得多了！而且更重要的是，同频率的K7比奔腾Ⅲ浮点运算强大多了！对游戏机来说CPU的浮点性能是最重要的，为什么微软要放弃既便宜又好用的K7而转而采用PⅢ呢？更何况就算X-BOX采用AMD的K7，32位的K7和浮点高达6.2GFLOPS的128位EE还是不可同日而语的，微软又在打什么算盘呢？疑点四：为什么X-BOX有了一个8GB的硬盘还会存在“8MB记忆卡”这一个配件呢？有谁会不用现成的8GB硬盘存储而另外买一个8MB的记忆卡呢？难道说X-BOX游戏的存储不能用硬盘而一定要用记忆卡？那X-BOX的硬盘是拿来干什么的呢？难道说X-BOX的游戏竟然还要安装的吗？不太可能吧？如果这样的话X-BOX就只是一台廉价电脑而不是游戏主机了。

除了以上这些疑点之外，X-BOX要普及还有很多阻力。首先，X-BOX虽然现在威风八面，但众多的软件厂商未必就要支持它，微软这次的行为明显是想将整个电视游戏市场吞并，SEGA和任天堂是不会让它得逞的，而且微软的霸权作风一向让人讨厌，众软件商现在虽然对X-BOX赞不绝口，但很可能大部分都是只是说说而已。到了X-BOX真正推出的时候，他们未必就真的会全力为X-BOX开发游戏（现在大家明白为什么笔者上面要用“关注”这个词了吧。）。尤其是在前一段时间微软才信誓旦旦地对SEGA做出保证只支持DC一台主机，但现在却出尔反尔来个背后一刀推出X-BOX，这种让人反感的行为造成的负面影响更是不容忽视。笔者认为现在众多厂商对X-BOX所表现出来的关注只是一种假像而已，在假像消失之后，还会全力支持X-BOX的厂商并不会太多。谁不怕微软以后也在自己背后插上一刀呢？其次，以X-BOX这样的配置，价格竟然还能定得如此的低，这就只有两个可能了：一是微软在搞“大跃进”，盲目的订出一个不能达到的目标来牵制其他厂商的主机发售，然后再一次次地推迟主机的发售日期，等到主机的成本降到一个合适的水平，二是微软不惜亏大本也要按时推出X-BOX，等挤垮其他厂商者占领市场以后再把亏掉的钱赚回来。为什么笔者会下此断言呢？因为就算是PS2这种“低机能、高价格”（当然是和X-BOX比较）的主机，按SONY本社的乐观估计也要到2002年才能打平成本，那“高机能、低价格”的主机X-BOX岂不是要到2004、2005年才能平本？明年推出X-BOX的话微软卖一台要亏多少啊？虽然打价格战的话微软绝对不怕（论钱的话连SONY都未必够微软多啊……）但话说回来只要SONY、SEGA和任天堂能坚持个一年半载的话，微软就亏个七荤八素了。若果微软把SONY、SEGA和任天堂逼上联合对抗X-BOX的“梁山”，那对它自己更加没有好处（所以现在微软在X-BOX上采取的是对SONY、SEGA和任天堂低调的做法。）。

微软的野心能否实现？

我们知道，以前微软的字典中是从来没有“亚军”这个词语的，从大名鼎鼎的网景公司NS到金山公司WPS，无不是被微软的同类产品打得毫无还手之力。微软这次经过深谋远虑大举入侵家用游戏主机市场，要说它没有一定的把握是不可能的。笔者有一种感觉，微软这次的X-BOX计划另一方面其实只是NC（网络电视）计划的一个延伸而已，所谓X-BOX，不过就是一台变相的NC罢了。微软这次要一箭双雕，用心也不可谓不良苦了。只是世事难料，微软要实现“让每个家庭都有一台X-BOX”的目标还要走很远的路。X-BOX是一把双刃剑！微软用好了能大赚其钱，搞不好微软却可能以后几年都再不敢贸然进入家用游戏主机市场。笔者对业界以后发展的预测是，微软X-BOX必然会对SONY、SEGA和任天堂造成重大压力，并在电视游戏市场上抢得一块不小的市场，但在短时间内却不太可能赢得整个电视游戏市场。在未来的一两年里，必然会形成四家厂商之间互相制约、互相竞争的局面。至于事实是否和笔者预测的一样，那就留待时间来证明吧。

PS2必胜

文　有情

首先声明，我没收SCE的银子，也不是索尼的狂热支持者。作为一个玩龄十多年的老玩家，我对世嘉和任天堂怀有更深厚的感情。之所以斗胆写下这个题目，实在是理智使然，虽然自己也觉得有些无奈。

记得94年PS刚出世的时候，谁也没把它放在眼里。世嘉铆足了劲只想向任大哥叫板；任天堂则慢吞吞地将N64的发售日期一直推后到96年6月。然而，几年的大浪淘沙之后，索尼已成了业界的翻云覆雨手，PS全球7000万台的销售量，更是叫人又惊又羡。这样的成绩背后，也许有机遇，也许有偶然，但更多的应是实力。作为国际电器业巨子，索尼具备的市场营销经验和商业运作的机制远比世嘉和任天堂要优秀得多。正是靠良好的行销策略，优惠的第三方加入条件和无所不在的广告轰炸，索尼才得以自豪地宣称——“This is SONY”。如今，PS2虽未发售，但号称机能绝世的它并未忘记带上向下兼容PS的功能。这对于正版玩家来说不啻于福音书，往日花了近百美元，几千日元买来的软件不至于作古，从前的投资得到了保障；对于游戏制作公司来说也具有相当意义：一些创意好，可玩性高，却又无需大动干戈的游戏仍可使用技术成熟，成本低廉的PS平台来制作，不用怕没有市场。索尼此举，即顺顺当当的接收了PS的市场，又获得了人心，可谓一箭双雕。比起那些单纯计较成本的短视行为，这一招不知要高明多少。整个商业运作过程，设计环节已是如此细心周到，不难看出索尼的实力与气魄。说PS必胜，索尼在市场营销和商业运作方面的雄厚实力是其成功条件之一。

但是，无论广告攻势和营销策略如何高明，红白机上也不可能出现“FF7”那样的经典。一部主机是否能获得成功，很大程度上取决于机能如何。因此，PS2成功条件之二就是其引以为傲的强劲机能。（如何强劲这里就不再赘述）说到机能，我不得不为世嘉叹一口气……从16位机时代起，世嘉就成了勇于开创新纪元的先行者，在家用机领域掀起了一次次主机升级之战。但因为总是走在前面，步子又总是迈得太小，其主机性能与别家主机相比之下的差异，便成了我等世嘉迷心中永远的痛。世嘉五代与SFC孰优孰劣，土星与PS孰强孰弱，当年曾在各种电玩杂志上吵得沸沸扬扬。玩家们也分成几大阵营，俨然势不两立，可是无论机能还是市场，每次都是以世嘉的落败而告终。但屡败屡战的世嘉并未甘心，现在又高举着DC的大旗，再度挑起了新世代之战。可悲的是，这次其主要对手PS2尚未发售，就已经决定了强弱谁属，连论战都免了。甚至世嘉在欧美所作的DC广告中，假想敌都依然是PS，对即将降临的“同级别”主机——PS2却只字不提，似乎不敢正面交锋。唉，真不知当今街机市场上的执牛耳者豪气何在？虽然世嘉让我等玩家再一次失望，但玩家终究是玩家，玩家的选择总是游戏，不可能抱着XX的牌子从一而终。且将来新游戏对声光效果，画面表现等技术要求会越来越高，玩家的口味也会越来越刁。游戏大厂们为了自身的发展，会选择DC还是PS2？答案已是不言而喻。玩家们的选择自然草随风动，跟随游戏大厂而去，当年史克威尔选择PS的举动及此后PS的成功正是如此。或许有人会提起N2000，这部主机也拥有不亚于PS2的机能。但任天堂在山内溥时代已失去了人和，发售时间太晚又已失去了天时，唯有在欧美拥有相当的N64市场可称之为地利，将来也许会象N64一般偏安一隅，要构成对PS2的威胁则难上加难。

不过，无论主机性能多么强劲，商业运作如何成功，游戏不好玩，任何主机都成不了气候。因此，游戏性如何也许才是新世代主机之争的最终取胜之道。在这一点上，DC也好，PS2也罢，或者是N2000以及那个神秘的X-BOX，都回到了竞争的起点。然而，衡量游戏性的标准是什么？恐怕谁也说不清楚。但玩家玩游戏的目的却只有一个，就是取得胜利：战争游戏，胜利的一方必须是自己；格斗游戏，倒下的只能是别人；

恋爱游戏，告白一定要成功；经营游戏，必须变成大富翁；方块游戏，得分要HIGH，赛车游戏，排名要No.1……因此，玩家对游戏性的追求是建立在渴望成功的基础上的。在玩家眼中，完美的游戏性意味着一个游戏在情节，难度，影音效果以及成长性之间取得了最好的平衡，能够使游戏过程始终保持成就感却又不失去追求的欲望。这一点，世嘉和任天堂都作得很好，甚至比索尼好得多。但索尼却是上一次主机之战的胜者！why?答案很简单，索尼，或者说索尼的PS把游戏性的内涵延伸了。一方面，索尼用各种优惠条件将史克威尔、南梦宫等名厂笼络在PS旗下，推出了不少传统意义上的游戏性十足的大作，如“FF”系列，“生化危机”系列，“铁拳”系列，“GT赛车”系列等等；另一方面，索尼地对各种游戏类型来者不拒，只要具备相当品质，即可加入户PS；并且，索尼的SCE也锐意创新，力图开创游戏的新局面。正是在这种百花齐放的开发氛围下，PS上诞生了“PARAPPA”、“电车！GO”、“纵情跳跃”、“DDR”、“爆走彩绘卡车传说”等一批风格独特的另类游戏。这些游戏一反传统的游戏性观念，游戏中竞争的成分变得很少，主要卖点是音乐、舞蹈、美丽的画面，对生活现象的模拟乃至种种可称之为“酷”的东西。按道理这些应该被传统玩家嗤之以鼻的游戏，却创造了不俗的成绩。PS正是靠它们开辟了一个以往被业界所忽视的领域——“非玩家”市场。这些所谓的“非玩家”中有不喜欢打打杀杀的人；有从前对游戏不屑一顾的人；也有对游戏不甚了解的人。他们之所以会选择PS，就是因为可以在PS游戏中发现自己感兴趣的东西；对于“DDR”玩者来说，能够在电视屏幕前纵情跳跃，就是这个游戏具备的最大的游戏性。正是靠着玩家和“非玩家”的共同支持，PS才取得今天的辉煌。也正是由于发觉了这两类玩家的共同存在，我们才发现：电子游戏可以不仅仅是少数人的娱乐形式。游戏制作者只要注重对生活，对社会全方位、深层次的模拟，不同类型、不同爱好的人都可以在其中找到乐趣。那么，电子游戏真正登上大雅之堂，成为一种“文化”，乃至“艺术”之日就为期不远了。从这个意义上来说，PS游戏开辟了游戏性的新领域，索尼为游戏界做出了巨大的贡献的说法并不为过。而这些，恰恰是世嘉和任天堂没有做到的。PS上的成功经验，索尼不会不搬到PS2上。看看PS2的定位吧——“多媒体影音家电”，好一个雄心勃勃的称号，它喻示着PS2将象WALKMAN、电视机、录相机一样，走进千家万户，步入每个人的生活。而要做到这一点，前提就是“每个人都可以在PS2上找到属于自己的梦”。作为一个资深玩家，我真的期待这一天的来临。因为，在那天，PS2的胜利将不仅仅是索尼的胜利，它将成为整个游戏界的胜利：游戏将不再是少数人的娱乐，不再是玩物丧志的代名词，不再是某些人眼中轻蔑的一闪……

在那时，“游戏”将不仅仅是游戏！

梦开始的地方

本期主持人：EYES

【开篇寄语】

亘古以来，人类就拥有一个美妙的字眼——梦。梦是虚无的，缥缈的，也是发散的。在梦里，人类发掘了他们所有的想象力，体现出他们对生活的美好追求与渴望，并随着社会的发展，把它付诸实现。夸张地说，梦几乎是一切事物的根源，一切行动的动力。

我们每个玩友都玩游戏，但你是从何时开始真正为之痴狂？是哪一款游戏打动了你那颗渴望驿动的心，使你不再犹豫，让你成为一个真电玩迷？请打开心扉，随着你的心路历程，让我们分享你的那份欢畅与感伤。让我们在这个栏目中找回昔日的天堂，在这个栏目中感悟人生、探讨人生、描绘人生！

第一次亲密接触之惊艳

文：无忌

假如我有一万块，我一定会买一台“PS2”。

但我有一万块吗？没有！所以，我没有“PS2”。

假如我有全球卫星定位仪，我一定不会再迷路。

但我有全球卫星定位仪吗？没有！

所以，我依然是一个“先天性良牙综合症”患者。

假如时光能倒流二十年，我一定不会再选择电玩。

但时光能倒流吗？不能！所以，电玩依然是我的最爱！

写下这一段无聊文字，并不表示我想改名为“痞子忌”。只是想表达这样一种境况：二十多年的人生历程中，在我的生命里轻舞飞扬的，唯有电玩而已！

初识电玩，是在1980年。那时正读小学一年级，在一位有海外关系的同学家里，我第一次见到了家用电子游戏机！（帅吧！那时候许多玩家连街机都没见过呢！）初会的一幕至今难忘，那位同学半跪在地上，一手拿着乌黑发亮的手柄，一手指着屏幕上闪烁的画面向我夸耀：这是《曲棍球》，这是《乒乓球》，还有《羽毛球》……。而我则呼吸急促，心跳加速，两眼发直，目光专注……（据考证，大多数一见钟情者都有如上生理反应）如同所有情窦初开（？）的少年一样，我立即陷入了“温柔乡”中。昏天黑地的也不知玩了多久，直到电视机的壳发烫，我们的头发晕，他老爸的脸发黑——把我们一起赶了出去。

自此以后，我便如段誉之追觅王语嫣，杨过之执恋小龙女，苦苦的追寻着“她”的身影（尽管当时还不知情为何物，但电玩无疑已成为我心目中的“她”）。那段日子，我如同不识愁味的无忧少年，为着兴趣随波逐流，任意东西，在街市中寻觅，在梦境里追逐，得到了许多，也失去了许多，但，从不曾悔过！

欢乐苦短，青春易逝，不觉已入江湖二十年。

二十年的风尘岁月中，结识了不少好朋友（而引我入道的那位同学如今已天各一方，音讯隔绝，不知道在哪一片天地叱咤风云），培养了不少新兴趣，但电玩始终伴我左右。在糟粕与精华的冲击下，在一次次的邂逅中，我有幸认识了《魂斗罗》与《赤色要塞》；《街霸》与《拳皇》，《超级机器人大战》与《光明与黑暗》，还有任天堂和SEGA；KONAMI和史克威尔……“她”的形象愈来愈美丽，内涵也愈来愈丰富。而我始终难忘的是：七岁那年，“她”给我带来的“第一次冲击”。

想想也有些好笑，当时玩到的游戏，虽然美其名曰《曲棍球》、《乒乓球》，但黑白电视的屏幕上只不过是几个小方块在撞来撞去，而所谓曲棍球和乒乓球的区别就在于：表示球杆的方块比表示球拍的方块长。把这样的游戏比之王语嫣、小龙女，实在有损两位佳人的形象（金大侠的拥趸请不要扔香蕉皮）。即便如此，要我将和“她”的“第一次亲密接触”忘掉，就好像希望“天空不是蓝的，树木不是绿的，太阳不在白天高照，星星不在黑夜闪耀”（绝对盗版），是一种不可能出现的情况。

为何如此执著，我也不知该怎样回答。只记得《格兰蒂亚》爆机后，有这样一句话使我深深感动：有谁能了解小孩子心中那颗好奇和渴望探索的心呢？

白 日 梦

文 EYES

每次看到体育彩票，我总是会去买。理由有：我是一个足球迷，为中国体育作点贡献——应该；我拥有强烈的赌徒心理，明知中奖的可能性小到接近0，可每一次我却固执的认为，头奖非我莫属——阿Q；和大多数人一样，我也渴望暴富——一切向前（钱）看嘛。

我曾经问过编辑部的一众小编，“假如你一下子有了一千万，你会干什么？”

GOUKI：我要环游世界。

D·S：因为与生俱来的双重人格所致，有了一千万以后，一部分赐予广大玩家用来买自己心爱的游戏，另一部分可以在天堂开一家游戏专卖店，以便……

紫枫：……（没有梦想的男人）

邪魔天使：给父母，然后亲戚朋友每人分一点，这样的话最幸福。

无忌：建立个人全球卫星定位系统。

看来，每个人都有各自的想法，不过大都知道理想与现实的距离。唯有我不自量力，整天想着天上会掉下来一个馅饼，来实现我的“野望”。

我只想开一个小公司，开发一些游戏软件，教教光荣该如何做《三国志》，告诉KONAMI未来的《WE5》又应是咋样。

在我们公司开发的《三国志N》里，你可以扮演任何一员武将，即可辅佐君主，也可胸怀大志，一如《太阁立志传》；作战时是即时战略，象《红色警报》，修行时又会变成RPG，触发各类事件，诸如拜师学艺、结婚生子之类的，单挑还可以变成《拳皇》或《街霸》之类的格斗游戏；我

不知道开发这样的游戏要几钱，几多时间，我只知道这样的游戏，不定会导致铃木裕的下岗。

而我们公司开发的《WE5》，将会和风靡大江南北的《DDR》一样，让操纵者在一块类似跳舞毯的装置上，舞出他自己心中的桑巴。不再象现在这样，使得《WE4》仅仅成为——用手指踢的足球；更不会上演——一些象我一样打机易投入的玩家们，在场上战局激烈之时，手指操纵还嫌不够之际，情难自禁，飞起一脚。呜呼哀哉！一时间主机与皮球齐飞，手柄和眼泪同落，电视屏幕上雪花、雪花满天飞。只有娱乐的同时能达到运动效果的，才是SPT的真义！

有人会问我，你知道开发一个游戏要多少钱，一千万就够了吗？我想够了。中国有如此多的真电玩迷众，我坚信能找到《甲方乙方》中姚元那样的“濒临灭绝的国宝”，只要求“管饭就行”。

“别太把自己当回事！”朋友警告我。

“别把我的话当回事。”我诚恳回复。

我只是对我们的游戏业发展不满，为国产软件的一味模仿而悲哀，我只是在宣泄，在自我安慰。

庄生晓梦，故国神游。虽然梦境总是扑朔迷离，但总有清醒之时。

现在，我只想高唱Beyond的那首“不再犹豫”。

……理想有日达成，找到心底中的梦儿，终可见……

DRAGON 乱语

文·LONELY DRAGON

属性问题

以我多年经验而言，游戏中经常涉及的属性系统有限的紧。

最简单是古印度的观念，水、火、土、风。四大元素就组成了世界。

然后就可以加上天和地。再对照易学的一些观念，天就可以引申到阳、日、圣，地就变为阴、月、冥。

有的游戏中，会有雷的属性，雷接近风和电的综合体，但往往对水属性的怪物很有效，从惊蛰莫闻雷来看，蛇、龟之类若遇上打雷，多半是会逃的。

天－日－阳－圣－生命，这一属性一般是用来治疗的，但对鬼或僵尸有很吓人的威力，作用类似于和尚的念经声，伤鬼不伤人。

土属性通常是加防御力的，这大约和泰坦的传说有关，但费解的是加攻击力的却是火属性。而地属性发展到阴和冥之后，就成为对付天使圣僧的好武器了，还可以干吸血、诅咒之类的事。

风属性顾名思义，可以让人飘浮，不受地震影响，还可以加快行动速度或者扩大移动范围，但防御力就可能下降一点，不过回避率会提高，倒也不坏。

水属性也常常参与救死扶伤的工作，因为她是万物之源。作为攻击时，她可以灭火，特别是被强化成冰以后威力就更大了。另外水属性有时也可以加强魔法防御，只是为什么我一直都不明白喝水对智商有什么用处？

如果加上五行说，那么金、木、水、火、土，至少还可以多上金、木两种。金是金属，木是树木。因为斧头可以砍树，所以金可以克木。火自然可以克金，因为冶金嘛，总是用烧的。水克火，然后水来土掩，导致土克水。相生方面，金生水是很费解的，从“金人捧露盘”的典故看，咱们的祖先似乎认为金属中是可以分泌出水来着。水生木，木生火，火生土，是因为烧完后会有灰烬吧，土生金，就是因为古人采矿的经验了。

小日本的星期是用五行加日月来分的，所以圣剑传说采用了这个系统。唉，从文字到艺术什么都偷中国的，他日本佬居然还敢给中国下帖子挑战，真是井底之蛙（太平洋的油井），不提也罢。

其它的派生都没有什么大学问，象石化、毒化、charming（国人称之为勾引）、青蛙之类的，都简单得很。

游戏的天性

幼年时我曾经很是沉迷于棋牌中一阵子，那种追逐快乐的劲头现在已经快消亡了。仔细想来，这快乐非关胜负，之所以快乐，原因竟出于探求胜负的过程，一种全身心投入浑然忘我的境界，正如一只鹰从天空中捕猎食物一样。目前已有很多人有意识地追逐这种感觉，这就是蹦极这极限运动大行其道的原因。

如果人类不再骄傲的把自己当作自然界突变的奇迹，应当早可以发现人类只是生物而已，我们几乎所有的特性都同其他生物一样，那么我就不必费力的证明。

早些年有人坚决的认为动物是没有思维的，但我却清楚的知道有一只猫曾经从千里之外找到它的主人，并陪同他呆在暗无天日的石塔中二十年之久，当然有人会用条件反射这个千篇一律的词来防御新观念的入侵，只是如此一来，便连同人类称颂至今的亲情爱情或是友情，也可以用反射来轻松解释了。还有何智慧可言？这话题扯得已有些远，但若有人不认同的话，我还是可以举出很多诸如植物心理、动物婚葬的例子来。

但人类有了道德观念，这使得以往的很多天性都会换个方式来表现。如非极端情形，人与人之间的竞争都力图采用一种“文明”并且不易产生实质性后果的方式来进行。这就产生游戏。对于雄孔雀来说，在雌孔雀面前展示尾羽是天经地义的事情，羽毛的美丽程度也直接影响了其主人产生后代的概率。但若是孔雀有了道德观念的话，或许雄孔雀会商讨一个折衷的法子，比如大家比试一小时里谁捉到的虫子多之类的，来决定爱情的归属问题。那么孔雀界就会产生一种叫捉虫的游戏，并且很可能发展成全民运动。

游戏也恰当的顾及到人的面子问题，毕竟在游戏中被扁是很无所谓的事，而现实中被人揍就会很久都有阴影。早期的游戏是博弈，相对于人类源于动物的天性来讲，这种方式还是抽象了一点，所以人们就从拳击和足球中来体会打架和抢夺的快乐。如果你细心的话，透过文明的面具，你仍然可以看到人性中优胜劣汰的因素，这却也正是一个种族得以发展壮大的最直接因素。

但这种竞争的天性如果发展错了方向，对人类现有的世界观来说，就是灾难，因为那时的竞争很可能表现为战争。

那么我宁愿选择游戏，毕竟它可以把对人对己的伤害减至最轻，最多亦只是INSERT COIN或者RESET而已。

英雄与枭雄

枭就是猫头鹰，古老相传，枭会把自己的母亲吃掉，只剩下一个头挂在树上，以至后人称杀头为枭首，所以大抵枭雄之意，乃不顾情义是也。

但其实英雄与枭雄是很相似的两种人。如果按照雷锋的意见，人应当作为社会的螺丝钉来做贡献的话，那么英雄和枭雄大约都该是做齿轮的材料才对。他们必须特别出色，并且影响巨大。

自古美人如名将，不许人间见白头。这句话其实也说明了名将亦要年轻才行，所以我们游戏中的主角不是美人便是名将，都是年轻而且有潜力的一类人。为了美学上的对称，枭雄的角色也会很年轻，通常比英雄英俊一点，手下大抵会有一个上年纪的管家或者军师，这人会很狡猾，而且忠心耿耿。

从前的英雄大多是满腔热血，又粗心得看不出女孩子心意的家伙。但这个现象近年来已经改变不少，现在的英雄非常象荆珂和傅红雪，酷得要命，但对爱情还是不够主动，好像斯考尔那样简直是儒家礼教的代言人了，这大概是革命的第二阶段目标，希望最终幻想九能有一个到处留情的英雄来。（当然吃女孩子苦头是少不得的）

但枭雄就不同，枭雄们都很冷静。他们会计算周围各种因素来做行动的决定。必要时献妻杀子残己害人的事情都会毫不犹豫的去做，这一切都是为了达到他心中的远大目标，好像毁灭世界，改造人类，长生不老之类的，土一点的就会是为了报仇雪恨。

英雄对枭雄，正如光明对黑暗，建设对破坏。也象矛盾的两方面，缺一不可，如果有朋友要玩哲学的，大可以从此着手。

时至中宵，万籁俱寂，LONELY DRAGON顿笔扬眉，洗澡睡觉。

心之畫廊



栏目主持：紫枫

天气渐渐地[illegible]，坐在案头翻看[illegible]死了！尤其是我们"心之星"的老作者们，本人在此表示万分的感谢，如果有机会的话，紫枫说不定会请你们吃饭哦！（有机会的话、有机会的话……）

不过还是有一点问题，这一期的读者来稿都比较的缺乏创意，紫枫希望在以后能够看到更多的由我们读者自己构思出来的东东，就像我们本期的大赏一样。

PS：编辑画像继续征集中



[illegible]

YYY 上海 [illegible]



[illegible]

可爱的少女加上可爱的小妖精，使人[illegible]。为了这张画，文太紫枫[illegible]那句"[illegible]爸爸"的一代。



YYY 安徽淮南 [illegible]

[illegible]



YYY 福建 [illegible]

《[illegible]》

青[illegible]宝[illegible]中的一个可爱的女孩，你也很喜欢她[illegible]？偷偷告[illegible]你，紫枫现在[illegible]在[illegible]的人就是她[illegible]

YYY 江苏[illegible]





《凌波丽》

与以前那一期的凌波丽比起来，这个凌波丽给人的感觉要更"冷"一点，更像"凌波丽"……

YY 江苏扬州　张妍



《[illegible]》

人物身材的比例好像总有那么一点点地不对劲，不知你看出来了没有？

YY 河北邯郸　漫鄂

《SKY》

请此画的作者速与紫枫联系！





《[illegible]》（《安杰[illegible]可》）[illegible]

画面干净整洁，实在是非常不错。尤其是塞尔菲身上的那只小狐狸，看起来真是蛮可爱的！^_^

YY 河南洛阳　牧云



《无[illegible]》

其实不是紫枫给你面子，而是你给紫枫面子啦！希望以后咱们还能有更多更好的合作　OK？

YY 北京梦幻创作组　Qian Jia

新新人类 GEAR

栏目主持人：紫枫

今春的天气似乎有一点反常，忽冷忽热的，而且还不断地下雨。不过这些都影响不了我们年轻一代对流行感觉的狂热追求！现在的时代是一个非常"个性"的时代，而我们这些生活在"个性时代"中的"GAME一族"对于"性格"这个词更是有着异常深刻的理解……

有鉴于此，今期的《新新人类GEAR》将摆脱以往的死板及束缚，介绍一些正在流行的东西，全力展现我们年轻一代自己的活力！



星辰牌的Independent系列每推出一次作品都会给人们带来一次新的冲击，这次所展现的是其第一部作品，不仅仅表的外观看起来既奇特非常像，就连时间的显示都怪之至极，当然是潮流选择的NO.1



表面上的水珠就是水平尺，相信大家都知道怎么用吧。

酷哥特区

如今的手表早已经不再是什么新鲜玩意了，不过对于追求个性的人们来说，这个仅仅只是用来显示时间的仪器似乎又有了新的味道。

SUUNTO

来自芬兰的品牌，最近也渐渐在日本流行起来。这次介绍的是SUUNTO的一款多功能系列表REGATTA，这款多功能系列加入了水平尺及指南针，亦是其卖点之一



SWATCH的时尚系列曾经很是风靡了一段时间，不过到了最近几年，其声势似乎已开始渐渐滑落。现在SWATCH的最新作——beat ALUMINIUM系列时尚手表的推出，不知是不是会令其锋芒再现，重新掀起一阵更加狂热的流行风呢？







PINGU

应该有许多女孩子都看过《PINGU》这部泥塑动画片的吧，这只名叫PINGU的小企鹅与自己的妹妹PINGA和爸爸妈妈一起愉快的生活在南极。由于很受欢迎（就连紫枫很喜欢的深田恭子也是PINGU的FANS呢），其又被移植到了PS上面，不知有多少人玩过呢？现在，以PINGU为主角的各种物品已经有很多了，这里大家可以尽情地欣赏！



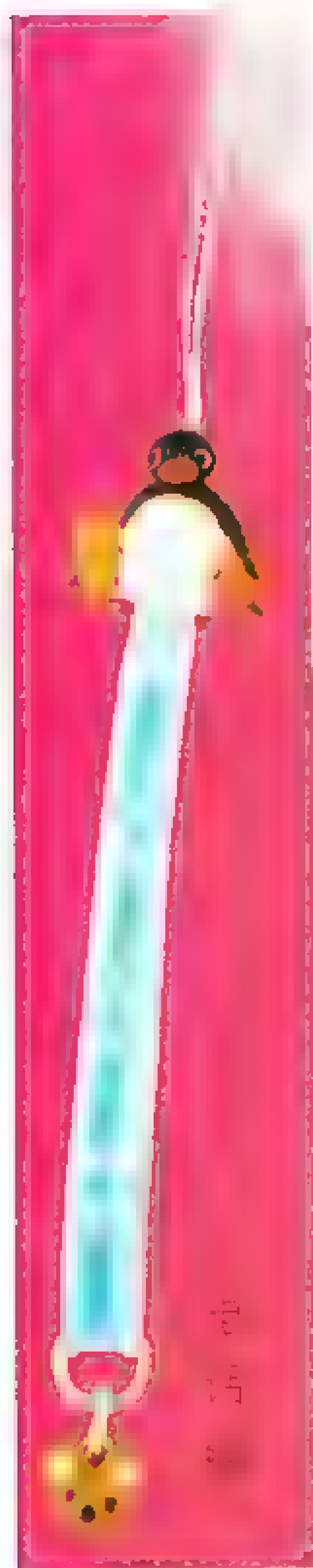




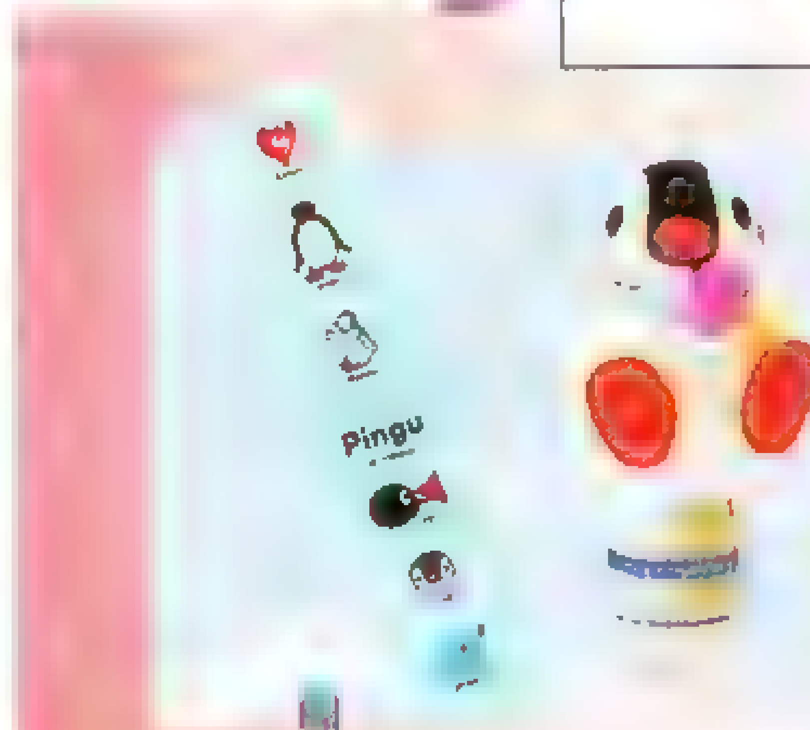


靓妹视线

这边可是靓妹妹们的专区哟，各位哥哥仔们谢绝参观！无论你是一位女游戏迷或是游戏迷的女朋友，都能够在这边找到自己喜欢的东东的哦，紫枫保证！







手机天线套





OK！本期改革的《新新人类GEAR》结束了，请喜爱它的各位玩家继续支持，我们会努力将这个栏目的全新一面献给大家的！

高歌

栏目主持/邪魔天使

啦啦啦……

嗷……嗷……嗷……（编者注：狼叫！）

各位新老朋友，大家好！《游戏机实用技术》的“玩友沙龙改革版”正式启动！这一回，有一位救我于危难之中的玩友按改版的要求来稿了！要不是这两位英雄及时来稿，我的“玩友沙龙改革版”就有可能会胎死腹中！所以我要在这里向KYO·改大侠致敬！谢谢！太谢谢了！也请其他的读者踊跃来稿或提出建议。另外，还有一位于飞玩友写了一个三人组合的介绍，希望能在大家面前亮亮相，请《生化》迷和他们切磋一下吧！

玩友沙龙公告牌

一、“玩友沙龙之改革版”强力征稿中……

“玩友沙龙”的改版需要您的支持！新的“玩友沙龙改革版”以展现玩友的个人风采，反映玩友的游戏生活和游戏心得为主要任务。力争把中国玩家的思想展现出来。

“改革版”的游戏规则是：

“我的传说”——发生在自己身上的、关于游戏的故事。要求真实，有感染力。字数最好不要超过一千字。不过，如果你认为你写来的故事足以打动我为你做上一页专稿的话，就请写两三千字吧！至于这个传说的名字嘛……如果你叫赵大宝它就是“大宝的传说”，你叫韦小宝它就是“小宝的传说”，在信中自己指定也是可以的。

“某氏秘技”——不见于报刊杂志的游戏心得和独家秘技。如果你叫张八神，这就是“张氏秘技”或“八神秘技”！当然，也可以由你自己指定。过瘾吧？

“光辉形象”——要求本人4寸以上彩照，最好是某游戏人物的扮相！改版后刊登的照片会比以前的大很多呢！大家不要再寄一寸两寸的照片来呀！不过也不要大得太过分啦！

“个人资料”——包括姓名、别名、性别、生日、拥有的游戏机、最喜欢的游戏和游戏类型、其它爱好、通信方式、致全国玩友的话、GAME真言……个人资料的项目允许增减，但请不要把个人资料项目减得太多。

来信的内容必须包括“个人资料”和“光辉形像”，还必须有“我的传说”和“某氏秘技”中的一项(也可以二者兼备)。要加以说明的是：“GAME真言”是指自己在游戏时常说的一句经典的话。另外，已被刊登过的玩友仍然可以来信，如果文章的确够酷的话，我还是会刊登在沙龙里的，并且还为你加上一颗星。若能混上个两三星的高级会员可就风光了！因为“玩友沙龙”的内容不只是征友信息了，而是要尽显个人风采，反映国内玩家的“光辉思想”和玩游戏的“伟大历程”。所以说只要努力，你就可以成为玩家中的明星！如果沙龙中的会员向“玩友自由谈”等栏目投稿并被刊登的话，也可以加一颗星。栏目以此来反映会员在游戏方面的能力大小。沙龙会员在向其它栏目投稿时，请注明是哪一期的第几号会员，这样才能确保我为你加星进级。加星后会在当期的沙龙公告牌中公布

正式的改版从总第十九期开始。每一期将有一到三名玩友的资料被刊登，比起以前少得多了！所以，竞争会很激烈的。请大家踊跃参加、大胆发言吧！作文写得不好的要赶快去请教语文老师啦！

会员编号：000101
姓名：李广明
别名：KYO·改
性别：男
生日：1981年4月26日
玩龄：11年；
拥有主机：PS、SS
爱好：PLAY GAME、打桌球、绘画
最喜欢游戏类型：AVG（生化系列）、FIG（KOF系列）、RPG（FF系列）、RAC（GT赛车系列）
地址：辽宁省大连市金州区亮甲店镇亮甲村南仓屯
邮编：116104
电话：0411 7281043
致全国玩友的话：希望你能与我成为GAME知心，互交GAME心得。
GAME真言：但愿人长久，千里共PLAY！

[illegible]

FF8 [illegible]来讲一段故事（其实是千真万确的真事，主编说[illegible]，但也请看一看吧！毕竟我们都是普通的玩家，[illegible]

KYO·改[illegible]《KOF》系列的忠实玩家。（也许太夸张，我觉[illegible]像更离谱了！）可是我又不能总玩《KOF》吧！[illegible]为它总是那几套，打打杀杀的无聊极了！可是[illegible]……

[illegible]BOSS[illegible]阔论了一番。可[illegible]我想反正也不用花钱，就试[illegible]CG[illegible]以致于听不到BOSS和我说话。[illegible]觉，这，这真是太好了！主角[illegible]的女主角莉诺亚和邪恶[illegible]气的音乐，我仿佛已[illegible]SEED[illegible]尤其是主角斯考[illegible]到了极至！还有那些召唤兽，[illegible]很不错嘛！”更加吸引我[illegible]BOSS[illegible]

就这样，在我的游戏生涯中第一款RPG游戏出现了！也就从那时起，我格外注意史克威尔的游戏。现在史氏的几部超大作我都收集了。

在玩《FF8》时，也有不少的烦恼。第一个停点就是电波塔的那个召唤兽。我打了五次才打过。几经辛苦的我满以为可以松口气了，谁知刚出塔就又碰上了机械蜘蛛，再次费了很长一段时间打过去。最最可恨的是校长要给我那个召唤兽。一开始不知道那个召唤兽有多厉害，结果是被它几招就打[illegible]"GAME OVER"了。我没法在校长说完话后便直接逃掉。校长的记性非常的好，叫住我硬把它塞给我。我不要，可他非给不可，真是顽固到了极点！要是塞一包"铁"给我，我一定会要的，不给我还抢呢！可以为什么非要给我这个召唤兽？！害得我一直打不过去。我恨自己为什么那么笨，也恨游戏为什么那么难。如果可以像《生化危机》那样调难度该多好！不过我也知道这是做白日梦。从那以后我有半个多月没有碰过《FF8》。一天我看见一位玩友已经打爆机，爆机的CG听他说是《FF》史上最长也最靓，最酷的一个。这不由的激起我重[illegible]FF8[illegible]出了破解之道！不一定都要用召唤兽[illegible]可以用特殊技（连续剑、格斗王、[illegible]来制服妖怪。真是爽啊！后来我才知道[illegible]长给的那个召唤兽完全可以让主角[illegible][illegible]不会有危险的。我[illegible]



血的主角用"[illegible]角只剩一滴血时召唤兽的魔法对其无效。

经过不断努力，我终于修成正果。几天的功夫就将《FF8》爆机了！当然，和高手们比还是慢了很多！可是其中的辛酸只有我自己知道[illegible]一想，不努力哪来成功的喜悦呢？[illegible]歌声轻轻的响起时，我渐渐的进入了巴拉姆学院与斯考尔做拍档打魔女……

KYO · [illegible]

KOF99'之奇异现象

无论在什么模式，选择K'为主役，八神庵为援护，对手随便，当叫出援护时（八神庵以八酒杯击中对手的瞬间），K'以CHAINDRIVE（↓↘→↘↓↙←+Aorc）击中对手，这时对手有10%的可能会变成"植物人"，一动不动，表情很惨，处于无防御状态，任你攻击（此时对手身上无蓝火），如果你的血比对手多，可以站着不支等TIMEOVER。至于K'出手的时机，最好在援护出动的同时输入，否则……KOF'97BOOS特异功能

对战或练习模式时，利用L1+L2+R1+R2同时按的方法选出所有隐藏人物（包括BOSS大蛇），己方选大蛇，对手选可以放飞行道具的角色（如八神庵等），对战中当对手放飞行道具快击中大蛇时，大蛇可用→婧↓Ж←+D将对手的飞行道具变成大蛇独有的飞行道具反弹给对手。此技属PS专用，SS无此特技。

BIO · TEAM简介

成员

姓名：于飞（会员编号：000103）

职业：高二学生

年龄：16岁

地址　北京丰台区第二中学高二（5）班

邮编：100071

笔名：小α（会员编号·000104）

职业：××职高学生

年龄：15岁

年龄：陈国汉（会员编号：000105）

职业：××游戏机专卖店BOSS

年龄　37岁

队长：未定（因为无论谁要当此重任都要先按《铁拳》再受《灵魂能力》，最后的结果很可能是《死或生》的前者）。

主要任务，专攻《BIO》系列，闲时参与一下《WE》。

BIO · TEAM的传说（由于飞执笔）

在一个樱花烂漫的季节（中国？樱花？），中午放学后，我买了个面包就直奔这一段时间以来生活中的圣地——××游戏机专卖店。刚到门口就听见一阵枪声，接着是"吱吖"一声好像门被关上的声音。我心里明白又是谁在打《生化》了！于是飞快地跑过去，只见电视内一只丧尸正抱着一男子乱啃。奇怪的是见到这个场面，我就一下子来了食欲（变态），拿起手中的面包，一口一口又一口，吃得特别香（大变态）。咦？！等一下！女主角，有些像ADA！Why？！电视机前的"陈国汉"（以下简称"老陈"）腆着肚子，摸着鼻子，喷着唾沫星子，得意的说"知道这是什么吗？这是《生化3》！哼哼……"没等老陈说完，我一把抢过了他手里的振动手柄。

"你……"因为我在他玩得痛快的时候抢过手柄，老陈气得说不出话。

我得意地说·"哼哼，这叫速度……"

可是就在我话还没说完的时候，只见白光一闪，手指一麻，手柄脱手而飞！

"哼哼，这才叫速度！"

原来是"α"同学做了吃螳螂黄雀！我和老陈都没有他狠，无奈之下还是让他先打。

闪！冲！S形跑！小α技术果然高超（他的《生化2》两小时通关记录尚无人能破）！终于，他操控着女主角Jill来到警察局。这时，门突然被推开，毕特高喊"Help me！"接着一团黑影跳出……进入选项。小α自恃《生化》基础好，决定一战。怎料这怪物不给面子，对他一顿暴K之后，小α弹尽粮绝，"光荣"牺牲了。

重来！

[illegible]

又是那个可怜的毕特。

接着闪身、膈风、重拳、再接八稚女。（生化里有八神庵？！）

KO！

太帅了！

好不容易将这个怪物击倒，可是Jill也受了重伤，只好捂着肚子进了警局。此时的我也捂着肚子。也许是面包有毒？！

小α开始在警局里一个劲的转。一楼转完上二楼，二楼转完再回一楼。转了半天就是为了一个小小的别针而已。真不明白手中的枪为何连锁都解决不了？

停！敏感的小α有不详的预感。上弹，下楼。

"哐"的一声大响，一物破窗而入。

小α大喊"怎么又是你！"接着转身就跑。从这儿就能看出小α的[illegible]乱，临危不惧，冷静沉着，[illegible]要摆个"POSE"，眼看着让小α推门溜走。

一直沉默不语的老陈终于说话了："这怪物以后不知何时还会出现。"

我们摇头。

"下次遇见就跑不了了吧！？"老陈说。

我们又点头

"现在几点了？"

我们摇头。

老陈抬头示意墙上的钟。

我们抬头一看，差十分钟就要上课了！无奈，我俩只有向老陈告辞"先走一步了，告退。"

下午放学以后，我抄起书包，撞倒了N个同学，摔了M跤，说了N+M次"对不起，请让一下"，终于第一个"杀"到目的地。

只见老陈悠闲地靠在沙发上，电视上是过场动画，而小α则楞楞的盯着荧光屏。

"太爽了！"我大大的感叹。

这时我已经不想再多呆一分钟了，向老陈购得此盘后就向家里赶。而小α当然也是如此。

此后的一段日子，我每天都肿着眼睛去上课。而小α和老陈也不比我好多少。每当游戏中有什么难点和精采之处时，我们三个就凑在一起交流心得。仗着小α在打追踪者时的老练，靠着老陈找道具的经验；凭着我解迷题时的智慧，我们合力将追踪者从有衣服打到光膀子，又从光膀子打到四脚着地，最后挨了6枪，终于……

看着通关画面，我们感慨万千，真不知说什么好。也许这次功劳最大的应该是我们的记忆卡。它在我们三个人手上来回传递了数次，使得我们可以紧密合作，把游戏打穿。

我[illegible]起站起来，拥抱。然后我和小α[illegible]……

……

又是一个樱花烂熳的日子（在中国还是在日本？），放学后我买了个面包，来到××游戏专卖店。只见克莱尔正和丧尸们玩耍！啊！天哪！是《维罗尼卡》！

BIO · TEAM将再次展开行动！

全新的玩友沙龙是您展现个人风采的舞台！

游戏机 最HIT排行榜

Practical Techniques For Games

栏目主持／邪魔天使

各位排行榜的支持者，大家好！本期的排行榜的资料来源和原来不同。这一次使用上上期（即4月号）的读者调查表。之所以仅选取4月号的调查表来统计，是因为杂志的发行和出售需要一定的时间，大家填的调查表要寄到编辑部来也需要一段时间，所以用上上期的调查表会比较全，也比较多。大家在期待榜里看到已发售的《决战》时不要惊讶，因为那是大家在4月份的期待！

最喜欢游戏榜

名次	上期	升降	游戏	票数	资料
1	2	↑	最终幻想Ⅷ	201 票	SQUARE/PS/4CD/FINAL FANTASY Ⅷ/RPG/系列第八作/对应振动手柄、PDA/1999-2-11
2	1	↓	生化危机3·最后脱逃	182 票	CAPCOM/PS/BIO HAZARD3·LAST ESCAPE/AVG/系列第三作/对应振动手柄/1999-9-22
3	3	—	寄生前夜2	177 票	SQUARE/PS/2CD/PARASITE EVE2/AVG/系列第二作/对应振动手柄/1999-12-16
4	新	↑	生化危机 代号 维罗尼卡	139 票	CAPCOM/DC/BIOHAZARD CODE VERONICA/AVG/系列第四作/对应振动手柄/2000-2-3
5	7	↑	生化危机2	134 票	CAPCOM/PS/2CD/BIO HAZARD2/AVG/系列第二作/1998-1-29
6	4	↓	世界足球·实况胜利十一人4	120 票	KONAMI/PS/WORLD SOCCER·实况 WINNNING ELEVEN4/SPT/系列第四作/对应振动手柄/1999-9-2
7	5	↓	莎木 一章 横须贺	118 票	SEGA/DC/4GD/SHEMUE/FREE/原创/对应DC一切周边/1999-12-29
8	6	↓	口袋妖怪金·银	112 票	NINTENDO/GB/MONSTER POCKET·GOLDEN/RPG/系列第四作/1999-11-25
9	新	↑	龙骑士传说	102 票	SCEI/PS/THE LEGEND OF DRAGOON/RPG/原创/对应振动手柄/1999-12-2
10	新	↑	心跳回忆2	88 票	KONAMI/PS/TOKIMEKI MEMORY 2/SLG/系列第二作/对应振动手柄/1999-11-25

邪魔天使榜评　这一次，《维罗尼卡》一上榜就冲到了第四名，可见《生化》系列在玩家们心中的地位还是相当高的，几乎没有不知道《生化危机》的。不过，最高名次还是被《最终幻想Ⅷ》给得到了。前不久坂口博信因为《最终幻想》系列的成就被选入了名人殿堂，这再一次证明了大家喜欢的《最终幻想Ⅷ》的确是SQUARE实力的表现。不过马上要在PS上推出的《最终幻想IX》能否同样受欢迎呢？说到底，很多玩家都是从7代或8代开始接触《最终幻想》系列的，所以这次《最终幻想IX》的风格回归真不知是福是祸。好在坂口博信本人对这一作很有信心，并且游戏已经受到媒体和玩家的关注，受欢迎应该没有问题的吧！

最喜欢人物榜

1	2	↑	八神庵	198 票	SNK/ 拳皇 / 森气娄
2	2	—	斯科尔·莱昂哈特	160 票	SQUARE/ 最终幻想Ⅷ / 野村哲也
3	4	↑	吉尔·瓦伦蒂安	154 票	CAPCOM/ 生化危机 1&3
4	1	↓	阿亚·布瑞亚	135 票	SQUARE/ 寄生前夜 / 野村哲也
5	6	↑	草雉京	120 票	SNK/ 拳皇 / 森气娄
6	8	↑	里昂	103 票	CAPCOM/ 生化危机 2
7	5	↓	莉诺亚·哈迪丽	102 票	SQUARE/ 最终幻想Ⅷ / 野村哲也
8	新	↑	克莱尔	83 票	CAPCOM/ 生化危机 2 及生化危机代号维罗尼卡
9	7	↓	不知火舞	70 票	SNK/ 格斗之王 / 森气娄
10	9	↓	藤崎诗织	67 票	KONAMI/ 心跳回忆







EYES 榜评

现在我才知道谁是"最喜欢人物榜"的"四大天王"。他们就是八神庵、斯考尔、草雉、里昂这四个超级大牌。N 期以来，他们就牢牢占据排行榜中四个靠前的位置，以忘我的工作热情拒绝休假，不管其他的人物怎么换，他们都是一副"时代在变、好东东不变"的样子。每次做统计，我仿佛都听见在第 11 名的芭月凉不顾"装酷不说话"的定律而发出的怒吼——"拜托！四位老大，给我个机会，让我露一次脸，得个新人奖之类的，行不行？"

相比之下，"天后"的桂冠就几易其主。过去是不知火舞和藤崎诗织，前不久是莉诺亚，而现在是阿亚，吉尔之类的新时代女性。可见玩友们对优秀女性的观点正在改变，随着时代而变。

但愿有一天榜上会有"四小天王"出现吧！

最喜欢街机游戏榜

1	1	—	拳皇 99	148 票	SNK/MVS/THE KING OF FIGHTERS99/2DFTG/ 系列第六作
2	2	—	拳皇 97	140 票	SNK/MVS/THE KING OF FIGHTERS97/2DFTG/ 系列第四作
3	5	↑	DDR	123 票	KONAMI/ 基板不明 /DANCE DANCE REVOLUTION/MUG
4	4	—	合金弹头 2	112 票	SNK/MVS/METAL SLUG2/2DSTG/ 系列第二作
5	3	↓	拳皇 98	103 票	SNK/MVS/THE KING OF FIGHTERS98/2DFTG/ 系列第五作
6	7	↑	三国战记	97 票	IGS/ 基板不明 /2DACT/4P
7	新	↑	合金弹头 X	93 票	SNK/MVS/2DSTG/2P
8	8	—	STRIKER 1945 Ⅱ	78 票	PSYIKO/ 基板不明 /STRIKER 1945 Ⅱ /2DSTG
9	新	↑	DDR 2	70 票	KONAMI/ 不明 /DANCE DANCE REVOLUTION 2nd MIX/ETC
10	6	↑	铁拳 3	63 票	NAMCO/SYSTEM-12/TEKKEN3/3DFTG

D·S 榜评

看来要拳皇下榜真是比让太阳从西边出来还要难，再加上《KOF2000》的即将公布，无异于"火"中送炭，让《KOF》系列火上加火。最近有消息说，《SNK VS CAPCOM》将于 8 月份登场，这着实令 D·S 异常兴奋。希望它在推出后就登上排行榜的三甲。最近使 D·S 异常着迷的街机游戏是《DEAD OR ALIVE 2》不仅画面靓，系统正，玩上手的感觉也很爽！极度期待《DEAD OR ALIVE 2》DC 日版的推出！

最期待的游戏榜

1	1	—	最终幻想Ⅸ	218 票	SQUARE/PS/CD 枚数未定 /FINAL FANTASY Ⅸ /RPG/2000-7-13
2	新	↑	生化危机 4	199 票	CAPCOM/PS2/BIOHAZARD 4/AVG/ 未定
3	2	↓	勇者斗恶龙Ⅶ	170 票	ENIX/PS/2CD/DRAGON QUEST Ⅶ /RPG/ 系列第七作 / 飘渺不定!
4	4	—	超级机器人大战 α	168 票	BANPRESTO/PS/SUPER ROBOT WAR α /SRPG/2000-5-25
5	7	↑	KOF'2000	150 票	SNK/ 仍然使用 MVS 基版 /KOF'2000/2DFTG/2000 年内发售
6	5	↓	莎木·二章（暂名）	123 票	SEGA/DC/SHENMUE·VOL2/FREE/ 发售日未定
7	3	↓	樱大战 3·巴黎在燃烧	103 票	SEGA/DC/GD 枚数未定 /SAKURA WAR3/SLG+AVG/ 预定 2000 年 8 月
8	10	↑	实况足球 2000（PS2）	93 票	KONAMI/PS2/WORLD SOCCER 2000/SPG/4P/2000-6-15
9	新	↑	决战	79 票	KOEI/PS2/1DVD/KESSEN/SLG/2000-3-4
10	新	↑	合金弹头 X	76 票	SNK/PS/METAL SLUG X/ACT/ 预定 2000 年 7 月

无忌榜评

无止境的最终、永远的幻想！玩家们对《FF》实在是爱宠有加。

"勇者"们迟迟不见"恶龙"，只好转职为"丧尸猎人"，等待生化病毒的又一次冲击。

《机战》也好，《拳皇》也罢，尽管旗下拥有许多玩家，在我看来都是新瓶装旧酒，没事找架打，只有真实的《莎木》才是我心中的期待。

"花组"从京都玩到了巴黎，"大神"们不远万里，追随而去；实况足球由 PS 踢到了 PS2，"球星"们苦练数载，却只能坐冷板凳（买不起 PS2）。

《决战》已出，相信玩家不用再期待，《合金弹头》未果，却已击中心动的我。

FF8：绝对经典、绝对幻想。
斯科尔：内向、冷静的新时代青年。
江苏吴县陆宏一

樱木与流川、草雉与八神、DC 与 PS2 的关系都是一样的。
大航海时代 4：令我享受到牟取暴利的快感。
矢吹真吾：谁说无火不如草雉、八神？

当 PS2 的《鬼武者》一发售，日本政府的保安工作又要加强了。
广东湛江冯俊杰

山脊赛车 5：为了"深水蓝"，卖血换 PS2 也是值得的。
安徽合肥张红祥

看了《生化危机 代号 维罗尼卡》的攻略，才知道没有 DC 是多么痛苦的一件事。
福建晋江杨罗南

SYPHON FILTER2

989/AVG/美版

无限体力
D0089ED8 0008
80089EDA 2400
全武器
8012A5B0 FFFF
所有武器无限弹
8012A5E6 0042
8012A5BE 000E
8012A5FE 0005
8012A5CE 0010
8012A5DE 0010
8012A5C2 0063
8012A5CA 0063
8012A5DA 0063
8012A5EE 0063
8012A5C6 0063
8012A612 0005
8012A5F2 0063
8012A616 0005
2P时出现特别人物
8011F6A4 FFFF
可选择所有关卡
8014AF3C 0015
无限防具
D0089E68 0006
80089E6A 2400

JACKIE CHAN STUNTMASTER

MIDWAY/ACT/美版

人数无限
80129230 000A
开启所有关卡
B00E0010 00000000
800E70E4 FFFF



圣灵机 RAYBLADE

WINKY/SLG/日版

大量金钱
800CDA7C 967F
800CDA7E 0098
所有角色无限SP
B00A0018 00000000
800CD602 FF95
改造机体不减金钱
D0075738 1823
8007573A 0060
取得所有ALBUM
800CDB12 FFFF
800CDB14 FFFF
800CDB16 FFFF
800CDB18 FFFF
800CDB1A FFFF
800CDB1C FFFF
800CDB1E FFFF
800CDB20 FFFF
800CDB22 FFFF
800CDB24 FFFF
800CDB26 FFFF
800CDB28 FFFF
800CDB2A FFFF
800CDB2C 00FF
800CDB2F 00FF

龙战士4

CAPCOM/RPG/日版

跑步时不遇到敌人
D010F0AA 0002
3010F2A7 0020
无限金钱(钱999999)
80112D80 423F
30112D82 000F
所有道具
B0760002 00000001
80112D98 6201
武器
B0570002 00000001
80112F98 6201
防具
B0450002 00000001
80113198 6201
快速升级
80115F48 FFFF
80115F4A 7FFF
战斗中AP不减
D01CE160 1823
801CE162 0060
龙变身AP不减
D01D8FEE 8CC2
801D8FEE 8CC0
主角
HP 9999/AP 999
801129A8 270F
801129AC 03E7
攻 801129B2 0058 (100)
防 801129B4 0060 (100)
早 801129B6 0022 (30)
在战斗中按下R1+R2,战斗后EXP/钱增加999
D0113F9C 000A
801C6F68 03E7
D0113F9C 000A
801C6FDE 03E7



火热秘技 ABC…

山脊赛车5

PS2/RAC/NAMCO

隐藏的三首BGM

当游戏中的行走路程超过765公里，就会出现三首全新的BGM：POWER SILIDER、NIGTRIDE、ELECTORGRIDE。

出现99圈模式

出现的条件是行车公里总数达到或超过999公里后，就会出现99圈模式。

出现PAC-MAN模式

条件同上，必须将行车公里总数达到或超过3000公里之后，才会出现由PAC-MAN所驾驶的各式各样的Q版赛车，非常厉害！



COOL BOARDERS4

PS/SPT/URP SYSTEM

出现雪人先生

玩家需要把所有的五个日本记录更新，便可以选择一个十分精致的雪人先生。其能力十分强大，甚至能够在斜坡上很轻易的转弯。

NBA 2K

DC/SPT/SEGA

所有CODE出现

在OPTION内的CODE选项内输入以下密码就会出现各种特效了

效果	CODES
纸版人	SQUISHY
胖子	DOUGHBOY
巨人	MONSTER
豆芽人	LITTLEGUY
巨型球鞋	BIGFOOT
大头	FATHEAD
沙滩球	BEACHBOYS
教练肚痛	COACHOUCH
特别对白	HIMOM
SEGA队	DEVDUDES

KOF'99

PS/FTG/SNK

最终BOSS的选用方法

在有通关记录的情况下，在对战过练习模式中把光标停在KYO-2上按住START后输入○×△□后，在草雉京和八神庵之间就会出现KOF'99的最终BOSS。



此外，他的援护攻击也伤血较多，还有无限连……

（请该秘技的提供者速与本刊联系）

全面征稿

本刊以下栏目现向广大读者开放，全面征稿！

征稿栏目

1.攻略透解
2.梦开始的地方
3.玩友自由谈
4.游戏黄金眼
5.秘技门
6.星之心画廊
7.动漫大观园
8.特稿专题

无论新老游戏，无论简单详细；需要你的评价，刊登你的绝技；提供你一试身手的天地，解决你技痒难耐的问题。

速来报到，稿酬从优！

直接汇款从杂志社订阅 游戏机 Practical Techniques For Games

1. 欢迎直接从杂志社订阅本刊.本刊每期定价人民币12元整，全年定价人民币144元整，可跨期、破季订阅。款到后即刻为您挂号邮寄杂志，所需邮资由本刊支付。汇款请寄 甘肃省兰州市耿家庄邮局99号信箱《游戏机实用技术》杂志社收，邮编:730000，款到后即刻为您挂号邮寄杂志、所需邮资由本刊支付。(汇款时请在附言栏内注明期数和册数)



2. 直接从杂志社订阅本刊者，可免费获赠最新出版的街机类全彩印《电子娱乐》杂志一本。(共50本，先汇款先获赠，赠完为止。)



3.订阅《游戏机实用技术》，有机会节省300元!只要您订阅《游戏机实用技术》全年12期，并选择信诺立 SIN NETS 为您的虚拟主机提供商，您就可以得到一个免费国内域名、10个3兆电子信箱及相应的免费服务，同时享受信诺立为您提供的750元／年／30兆的虚拟主机优惠价。
咨询电话：(010)68178500-07


—明治剣客浪漫譚—
るろうに剣心